

MUTANT



DRAKENS
ÖGA

ETT ÄVENTYR
I NEOASIEN

ETT MUTANTÄVENTYR DRAKENS ÖGA

GUNILLA JONSSON

KONSTRUKTÖR

JOHAN ANGLEMARK

REDIGERING

STEFAN THULIN

GRAFISK FORM

STEFAN THULIN

ORIGINAL & KARTOR

ANDRZEJ SLOWINSKY

ILLUSTRATÖR

THOMAS FEINER

OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON

PRODUKTION

HERZOGS REPRO AB

REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1990

TRYCK

TARGET GAMES AB

COPYRIGHT 1990

BAKGRUNDEN

Drakens öga är en lös fortsättning på äventyret Drakens land, som utspelade sig i östra Kinas muterande regnskogar. Det kan spelas fristående av er som inte har det första äventyret. Det är bara miljön och bakgrunden som är densamma. Båda äventyren förutsätter att rollpersonerna befinner sig i NeoAsien.

I Drakens land hyrdes rollpersonerna av elektronikföretaget Triton för att söka rätt på en försvunnen vildmarksexpedition i östra Kina. Expeditionen bestod av tjänstemän från Triton och från zaibatsun Danwei på en äventyrlig semesterresa i Kina. Turistgruppen försvann i Regnbågsskogen, ett mystiskt område där naturlagarna är kända för att inte uppföra sig som de borde.

Rollpersonerna spårade den försvunna expeditionen till Kushan Station, en liten utpost i vildmarken. Där hade helvetet brutit löst. Stationen var övertagen av främmande, intelligenta varelser som utnyttjade Tritons personal och utrustning för att konstruera en apparatur som förändrar klimat och atmosfär i området.

Rollpersonerna jagade varelserna på flykten och räddade vad som återstod av expeditionen. De återvände hem och avtackades av Triton och Danwei.

Drakens öga tar vid där det första äventyret slutade. Krig har utbrutit om skogstillgångarna i Regnbågsskogen. Skogsföretaget Rainbow angriper de andra bolagen och utvidgar sitt område i strid med tidigare avtal. Konkurrenterna Mitoshi och Stora skog misstänker att Rainbow har tagit draken och deras lojala mutanter till hjälp för att ta kontrollen över skogen. Media har svårt att röra sig i det bolagskontrollerade området. Motstridiga uppgifter cirkulerar om vad som egentligen pågår. Rollpersonerna hyrs av Mitoshi för att stoppa de snabba förändringarna av skogen och hindra Rainbows expansion.

DRAKENS LAND

Östra Kina — en gång "landet som flödade av fisk och ris" och födde hundratals miljoner människor. Sedan 50 år tillbaka är det en ogenomtränglig vildmark av förvuxna träsk, djungler och köldöknar skapade av klimatförändringar och översvämningar.

Områdets största stad är Shanghai, en varböld som spyr ut föroreningar i havet och sänder sitt sura regn över inlandet. Stor befolkning har också Hangchow, en självständig stad som inte kontrolleras lika starkt av japanerna som Shanghai. Vid kusten mellan de två städerna ligger algodlingar och produktionsanläggningar för olja och plastmaterial. Havet utanför kusten är fullständigt dött, där inte egendomliga mutationer har lyckats trotsa föroreningar och syrebrist.

Östkinas pulsåder är fortfarande Yangtze kiang, den flera kilometer breda floden som rinner ut strax norr om Shanghai. En gång var Yangtzes delta en rik jordbruksbygd som födde Shanghais befolkning. Efter klimatkatastroferna breder malariainfektioner ut sig vid flodens mynning. De muterade invånarna stakar runt i flatbottnade flodbåtar och fångar skimrande fiskar i det dyga, roströda vattnet. De bor i enkla hyddor på deltats öar, som ständigt spolats bort och nybildas i översvämningarna.

Längre upp vidgar sig floden till en djup och iskall sjö, Ishavet. Det skapades av en kraftig kärnladdning under Katastrofen. Explosionen födde en flodvåg som svepte fram över flera tiotals mil och förödde mycket av Shanghais bebyggelse. Nanking ödelades fullständigt och har byggts upp efter katastrofen. Fortfarande är temperaturförhållandena runt sjön onormala. I norr breder en ständigt frusen tundra ut sig, där det tidigare fanns risfält och lövskogar. Strålningsnivån ligger något över det rekommendabla.

Väster om sjön ligger Nanking, en gång Kinas stolta huvudstad. Den raserades fullständigt av Katastrofen och har byggts upp under de senaste 10 åren. Det är en smutsig, lerig nybyggerstad av prefab-baracker och flexbetong som möter besökaren. Staden fungerar som knutpunkt för de japanska skogsbolagen som exploaterar området.

Sydost om Nanking har åkermarken återhämtat sig något efter katastrofen. Strålningsnivån är fortfarande hög och ingen som har något att välja på skulle äta riset och grönsakerna som odlas här. Andelen mutationer och missbildningar är stor bland befolkningen, som ändå ökar snabbt. Hela området ned till Hangchow är uppodlat och nybyggare expanderar vidare söderut.

Väster om Nanking ligger det som har lockat skogsbolagen till området, snabbväxande hybrider av tropiska träarter har bildat en djungel som växer upp lika snabbt som den huggs ned. Träet exporteras till Japan och Malaysia och vidare ända till västra USA. Den växande befolkningen från jordbruksbygden österut söker arbete i skogsindustrin här och utnyttjas som billig arbetskraft av bolagen. De lever som halvt livegna i provisoriska läger djupt inne i skogen.

Floden som leder in i skogarna från Nanking har döpts till Nihon Ho efter alla japanska bolag som trafikerar den. Den kantas av skogsarbetarlager och skogarna genomkorsas av nyligen upphuggna vägar för timmertransport.

REGNBÅGS- SKOGEN

Bolagsskogarna sträcker sig österut till floden Hwai och vidare söder om Hwaiyangbergen och norr om Yangtze. Norr om Hwai Ho börjar Regnbågsskogen, ett område markerat som "Röd zon" på bolagsprospektörernas kartor.

Regnbågsskogen är den södra delen av det

område som lokalbefolkningen kallar Drakens land. Det är en ogenomtränglig vildmark av kraftigt muterade växter. Skogen har fått sitt namn efter löven som skiftar i rött, gult, lila och grönsvart och efter de sjukligt förväxta blommorna och skimrande lavarna som täcker de gamla trädstammarna. Skogsbolagen försökte till en början att avverka i Regnbågsskogen, men de fick snart problem. De lokala arbetarna vägrade resolut att sätta sin fot norr om Hwai Ho. Bolagen fick hota med vapenmakt eller sätta in mindre fördomsfulla, och dyrare, arbetare från Shanghai och Hangchow. De som trots allt tog sig in i skogen mötte snart andra problem.

Terrängen och temperaturen i Regnbågsskogen är inte stabil. Temperaturen kan växla mellan isande köld och fuktdrypande hetta på några dagar. Växtligheten tycks på något sätt ha anpassat sig till ombytligheten. Terrängen tycks också förändras. Floder försvinner och dyker upp igen. Berg jämnas med marken. Skogsområden förvandlas till träskmarker. Skogsarbetarnas berättelser möttes först med misstro och löje, men snart insåg bolagen att Regnbågsskogen var mer problem än förtjänst.

De som trängde sig längre in i skogen lade märke till ytterligare en egendomlig omständighet. Atmosfärens sammansättning förändrades. Syrehalten i luften höjdes kraftigt. Trycket var högre än normalt. Och, egendomligast av allt, gravitationen var högre. Ingen forskare har ännu låtit sig övertygas av mätresultat från Regnbågsskogen, men de som varit där hävdar envist att gravitationen ökar längre norrut, mot den forna staden Chumatien. De som kommit längst påstår att den närmar sig 1,5 G.

Skogen är naturligtvis inte obebodd. Där bor mutanter som inte tycks störas av de onaturliga förhållandena. De används som vägvisare och rådgivare av skogsbolagen. De kallar området Drakens land och säger att förändringarna beror på Drakens öga, en sjö som påstås ligga norr om de forna Chumatien. Men ingen repre-

sentant för civilisationen har någonsin varit så långt in i skogen. De riskabla väderförhållandena med ständiga åskväder och förrädiska kastvindar gör att man ogärna ger sig in över regnbågsskogen i helikopter eller flygplan.

Äventyrare och lycksökare har upptäckt att Drakens land är en lönsam trakt. Den egenomliga urskogen gömmer ruiner från tiden före Katastrofen där värdefulla metaller och gammal teknologi kan räddas. På sina ställen kan man också hitta fullständigt obegripliga föremål — svagt lysande glober av okänt material, halvgenomskinliga skivor av något plastliknande där små röda och gula "maskar" simmar runt i materialet och andra konstigheter. De säljs dyrt som kuriosa i Nanking och ända bort i Shanghai och Hangchow.

Gränsstäderna Xinyang och Hwakiu är centrum för lycksökare och handel med eteeprylar, som de okända föremålen kallas. En ny verksamhet i området är vildmarkssafaris. Äventyrslystna höjdare kommer ända från DaiTokyo för att åka på safari i den skimrande regnbågsskogen och kanske hitta några eteeprylar på vägen. Små utposter i skogen som tidigare livnärde sig på att göra mätningar och samla växter och djur till institut och företag, gör nu stora pengar på att guida rikemanssöner på safari.

DRAKEN

Draken är människornas namn på den främmande art som har gett namn åt Drakens land. Det är ingen inhemsk art för jorden, utan ett främmande, intelligent släkte som har strandatts i östra Kina och börjat föröka sig. Draken är tre meter långa, humanoida varelser täckta av ett pansar med vassa spetsar som ständigt skiftar i ljuset. Kroppen balanseras av en lång taggig svans och de breda käftarna har tredubbla rader vassa tänder.

Draken dök upp i närheten av staden Chumatien i början av 40-talet. En, som man då

trodde, meteor föll och skapade en sjö norr om Chumatien, den sjö som senare kom att kallas Drakens öga. Stora delar av staden raserades och skulle aldrig komma att byggas upp igen. Efter den händelsen började förändringarna i landskapet. Växterna förändrades, muterades och blev oätliga för människor. Luftens sammansättning ändrades. Jordskalv, plötsliga klimatförändringar och förändrat lufttryck blev vanligt. Området runt den nya sjön övergavs gradvis av människor.

Meteoren var drakens skepp som nödstörtade ned mot jorden efter ett motorhaveri. Rymdskeppet ligger kvar på botten av sjön i obrukbart skick. Fem av de 200 besättningsmedlemmarna överlevde. Draken har ingen möjlighet att reparera skeppet och få det i flygbart skick igen. Det är inte avsett att starta från planetytan och motorn har havererat. En stor del av skeppet består dessutom av en levande varelse som dog vid kraschen.

Draken kan inte leva permanent och föröka sig i jordens atmosfär. De håller därför på att förändra området kring sig så att de kan leva där. De höjer gravitationen och förändrar atmosfären, klimatet och vegetationen.

För att kunna göra det måste de bli tillräckligt många och ha tillgång till lämpliga råvaror för att konstruera sin biomekaniska apparatur. Under de 50 åren som har gått har de fem lyckats föröka sig tillräckligt för att bilda en stabil koloni på 300 varelser. Råmaterial har de hittat i de övergivna städerna i omgivningen och i områdets levande varelser.

DRAKENS BIOTEKNIK

På sin hemvärld lever draken i nära symbios med flera andra levande varelser. De är skickliga genetiker och utnyttjar levande varelser som delar i sina maskiner. På Jorden har de framför allt utnyttjat människor, för vårt väl utvecklade nervsystem, och alger, för deras formbarhet. De

använder också sina egna som delar i maskinerna. Draken har ingenting emot att ingå som delar i en apparatur avsedd att till exempel driva ett skepp eller skapa energi. De betraktar det som något högst naturligt och har följaktligen svårt att förstå att människor betraktar det som motbjudande. Vid Drakens öga bygger de upp ett maskineri mäktigt att förändra hela Östkinas naturförhållanden och återskapa sin egen flora och fauna. Men de håller också på med något annat, ett försök som ligger lite utanför vad draken tidigare har lyckats med. De försöker skapa en riktad gravitationsförändring av väldig styrka som ska vecka rummet och skapa en port till deras egen hemvärld.

Det är ett riskabelt företag som lätt kan slå slint och de har varit försiktiga med att pröva

tekniken fullt ut. Men nu börjar de krigiska människorna i omgivningen bli så pass störande att många misströstar om att kunna bygga upp en koloni på Jorden. De är beredda att försöka skapa portalen och ta sig undan från Jorden en gång för alla. Det är det försöket som rollpersonerna kommer att slungas rakt in i, och vidare ut på drakens hemplanet åtskilliga hundra ljusår bort.

DRAKENS HEMVÄRLD

Draken är tvåkönade allätare från en planet i närheten av Betelgeuze. De kommer ursprungligen från en annan, numera ödelagd, värld. Men de har levt så länge på sin egen planet att den har format dem fullständigt. Drakens hemvärld

är mycket speciell. Allt organiskt liv på planetarytan har ingått en symbiotisk förening av ovanligt slag och skapat en intelligent organism. Hela planeten är så att säga vid medvetande.

Draken utgör sedan många hundra tusentals år en del av den levande planetarytan. De lever i ett komplicerat samspel med andra arter och har en unik kunskap om ekosystem. Det är anledningen till deras stora kunskaper om symbios mellan olika arter. Drakens fortplantningsmönster och beteende är till stora delar oförändrat sedan de en gång bildades på en ogästvänlig och farlig värld.

En drakenhona lägger under sitt liv ett tiotal kullar med 15-20 ägg i varje. Fäderna är olika. En hona parar sig i allmänhet med flera hanar innan hon lägger äggen.

De unga lever som vilda djur under sina första år och många dör. När de närmar sig könsmoden ålder söker de upp någon vuxen, inte nödvändigtvis någon av föräldrarna, som fostrar dem



till ett vuxet liv. Hur deras stora tekniska kunskaper kan reproduceras i ett så till synes löst uppbyggt samhälle är obegripligt för en utomstående.

De uppträder sällan aggressivt mot andra draken och har över huvudtaget en låg aggressionnivå, antagligen beroende på reproduktionsmönstret. Trots det har de avancerade vapen till sitt förfogande, vilket visat sig vara nödvändigt i mötet med andra mer eller mindre intelligenta varelser.

Draken bygger samhällen med varierande antal individer. De är mindre sociala än människor och sluter mer tillfälliga allianser. De har inget synligt familjemönster, förutom förhållandet mellan en ung draken och dess fosterförälder. De har inga utåt synliga könsskillnader och inga synliga könsorgan. De har en till synes slumpmässigt reproducerande industri och teknologi. Den nära symbiosen med många andra levande varelser gör att ett drakensamhället består av fler andra varelser än av draken.

De har expanderat över flera områden av galaxen tack vare sitt stora tekniska kunnande. Deras rymdskepp är mer organiska än mekaniska och utgår från en typ av varelse som naturligt lever i tomma rymden.

DRAKENS TJÄNARE

Draken har också ingått en slags symbios med de människor som har stannat i området. Draken har stora psioniska förmågor och har efter flera års experiment kommit fram till hur de kan kommunicera med den mänskliga hjärnan. Med hjälp av en parasit som äter sig in i hjärnvävnaden på människan kan de upprätta en telepatisk kontakt. Parasiten förändrar värdens psyke och gör honom eller henne mottaglig för påverkan och styrning från draken. Människor i kontakt med draken kan sedan lämna området och skaffa det råmaterial som krävs till konstruktionerna.

Draken har också arbetat med att få fram mutationer på människorna i området så att de tål de nya förhållandena. De försöken börjar ge avkastning och området närmast runt Drakens öga börjar vara helt deterraformat.

Människor utanför drakens land har inte hört talas om den främmande arten, annat än i berättelser som avfärdas som sagor. Skogsbolagen som äger landet öster om Hwai Ho är medvetna om att skogen är onaturlig, men det är den på många platser på grund av strålning, kemikalier och klimatförändringar. Draken beskrivs längst bak i äventyret.

RAINBOW

Rainbow hör till de största skogsbolagen som avverkar i skogarna runt Regnbågsskogen. Det är det bolag som har störst kinesiskt ägarinflytande. Alla andra bolag i området ägs till största delen av japaner, koreaner eller kambodjaner.

Rainbow har sitt lokala säte i miljonstaden Wuhan vid Yangtze kiang. Det ingår i en större bolagsgrupp, Sapurakoncernen, med säte i DaiTokyo. Sapura är nära knutna till zaibatsun Fuji Invest.

Rainbow äger skogsområden söder och norr om Hwai Yang-bergen, upp mot floden Hwai som bildar gräns mot Regnbågsskogen. Centrum för avverkningarna är den halvt övergivna staden Kwangshu, där Rainbow har byggt ett fast läger med nära hundra tusen invånare. Den gamla järnvägen mellan Kwangshu och Wuhan har rustats upp och används för timmertransporterna.

Bolaget har länge varit hårt trängt av konkurrenterna, framför allt av Stora skog som har inmutningar både öster och väster om Rainbows marker. Det har gjort Rainbow mer benäget än andra bolag att pröva gränserna och expandera norrut, över Hwai Yang-bergen och in i Regnbågsskogen. De har utnyttjat de inhemska invånarna, skogens mutanter, för att bereda väg in i det svår-



tillgängliga området. Samarbetet med mutanterna har gjort det möjligt för Rainbow att arbeta inne i Regnbågsskogen. Det har väckt intresse från konkurrenterna, som har gjort oupphörliga försök att infiltrera Rainbow för att komma underfund med hur de har lyckats tämja skogen.

I Regnbågsskogen har bolaget kommit i kontakt med draken. De första konfrontationerna var våldsamma. Under många år hölls bara en bräcklig vapenvila, där Rainbow tilläts avverka i Regnbågsskogens ytterkant mot att de inte störde draken och deras mutanter. Ett stort skogshuggarläger har etablerats i ruinstaden Xinyang, på gränsen mot de mest förändrade delarna av skogen. Järnvägen genom bergen Kwangshu håller på att rustas, så att transporterna ska underlättas.

Men under det senaste året har draken börjat expandera och tagit närmare kontakt med skogsbolaget. Genom mutanter har de förhandlat med arbetare i Xinyang, som har börjat sälja maskindelar och elektronisk utrustning till draken i utbyte mot hjälp att avverka längre in i Regnbågsskogen.

BOLAGSKRIG

Månaderna efter rollpersonernas äventyr i skogen skärps läget i området. Draken får ordning på sin utrustning för att förändra klimat, atmosfär och gravitation. Rainbows anställda i Xinyang har förhandlat med draken och sluppit förändringar på sitt område. Konkurrenterna ser hur Regnbågsskogen växer ut på hitsidan om floden Hwai, som hittills har varit den yttersta gränsen för förändringarna. De ser också hur Rainbows område tycks opåverkat.

Det hela började när Stora Skog angreps av draken och mutanter som förintade ett avverkningsläger och förde

bort arbetarna och utrustningen. Överlevande kunde peka ut några av mutanterna som anställda hos Rainbow. Stora lämnade en protest till Rainbow, som uppgav att de inte kände till någonting om händelsen.

När ytterligare ett läger förstördes var måttet rågat, och Stora Skog förklarade tillsammans med Mitoshi Timber krig mot Rainbow. Rainbows ledning togs med överraskning. De kände inte till drakens och mutanternas räder i skogen. Rainbows högsta ledning i Wuhan känner över huvudtaget inte till draken. Kontakterna har hela tiden hållits på en låg nivå, med lokalt anställda i Xinyang. Några lägre tjänstemän i Kwangshu känner till kontakterna med draken, men de håller tyst av rädsla för att pekas ut som skyldiga och hängas

ut om något går snett. Stora Skog och Mitoshi sände trupper som gick över Shifloden mot Rainbows inmutningar. Bolagens områden sattes under bevakning och trupperna lades i beredskap öster om Hwang Ho, som bildar gräns mellan Rainbow och Stora Skog. Rainbow mobiliserade och fick hjälp av centralstyrelsen i Wuhan, som ser Mitoshis och Storas mobilisering som en japansk aggression. Både Stora Skog och Mitoshi är helt japanskägda och har inte samma lokala förankring som Rainbow.

Det hela urartade snart till öppna strider när Mitoshis trupper försökte ta sig fram till Xinyang. Det gick inte som de tänkt sig. Rainbow fick oväntat stöd från skogens muterade befolkning och indirekt från draken. De japanska trupperna hamnade i bakhåll och drogs in i

ett oväntat gerillakrig med lokalbefolkningen. De störda naturförhållandena störde kommunikationen och underhållslinjerna bröts.

Efter tre veckors stridigheter hade Rainbow erövrat nästan hela Storas tidigare område, fram till floden Shi där en osäker frontlinje har bildats. Delar av Storas och Mitoshis styrkor är instängda mellan Hwang Ho och Xinyang utan möjlighet att ta sig ut.

Alla diplomatiska förbindelser mellan Wuhan, som är övervägande kinesiskt, och japanskkontrollerade Nanking och Shanghai har brutit samman. Rykten går om massakrer på japanska bolagsmän i Wuhan och japanska bolagstrupper anklagas för massmord på bönder i trakterna söder om Nanking. Situationen är minst sagt spänd.

ÄVENTYRET

Rollpersonerna befinner sig i Shanghai när kriget mellan Rainbow och Mitoshi/Stora bryter ut. Mitoshi/Storas militärledning vill få bort naturförändringarna som hotar att driva bort dem från området och gör att de riskerar att förlora kriget. Rollpersonernas möte med draken i Kushan Station finns dokumenterat och Mitoshi har kommit över dokumenten. De kontaktar rollpersonerna.

Har ni inte spelat Drakens land kan rollpersonerna ändå hyras av Mitoshis militär. De kan anställas i egenskap av experter på svårlösta problem eller de kan redan vara delar av Mitoshis armé så att de helt enkelt kommenderas ut på uppdraget. I så fall får de mer information om vad man vet om Regnbågsskogen än vad rollpersoner med egen erfarenhet från området får. De kan till exempel få lyssna på förhör med dem som intog Kushan Station och drev bort draken därifrån.

Tillsammans med en grupp kommandosoldater sänds rollpersonerna ut i Regnbågsskogen. De ska slå ut det som förändrar naturlagarna i skogen. Militären har med satellitbilder lyckats hitta den punkt som störningarna borde utgå ifrån. De tror att det kan finnas ett maskineri liknande det som rollpersonerna hittade i Kushan Station där.

De ska flygas till en bas i skogens utkant och ta sig längs floderna Pi och Hwai till närheten av Xinyang. Därifrån går en gammal järnväg norrut mot störningscentrum.

Men vädret är så osäkert att de aldrig kommer fram till basen. De störtar betydligt längre in i skogen än de tänkt sig, inne på Rainbows område. Efter en mödosam färd genom skogen kommer de fram till floden Hwang, där en del av Mitoshis anfallsstyrka är instängd på

en ö. Rollpersonerna bevittnar hur Rainbow intar ön. Har de otur blir de själva tagna som fångar.

De fortsätter längs floderna Hwang och Hwai till Xinyang, antingen som Rainbows fångar tillsammans med en mängd andra soldater från Mitoshi/Stora eller på fri fot.

I Xinyang har Rainbow ett stor läger. Där finns också flera draken. Om de är Rainbows fångar måste de fly. Annars kan de finna att järnvägen norrut är upprustad och att det går tåg norrut.

De följer järnvägen och kommer till ruinstaden Chumatien, som är bebodd av draken och deras mänskliga tjänare. Här är gravitation och atmosfär helt förändrad så att det inte går att andas utan mask och är svårt att röra sig utan någon typ av mekanisk förstärkning.

Rollpersonerna kommer till Chumatien precis när draken provar att skapa en brygga mellan Jorden och sin egen hemplanet. De för med sig några hundra av krigsfångarna. Rollpersonerna dras med i förflyttningen och måste sedan ta sig tillbaka till Chumatien och förstöra maskineriet som har skapat bryggan mellan de två världarna.

Äventyret är rakt uppbyggt. Det är inte särskilt mycket undersökande verksamhet inblandad. Stämningen ska snarare vara en smula hysterisk. Kriget rasar och allting är väldigt förvirrat. Rollpersonerna ska inte riktigt veta vad som pågår. Se till att inte berätta mer för dem än vad de rimligen kan veta. De vet inte vilka draken är, vad de egentligen håller på med, vilket förhållande Rainbow och draken har och vad som egentligen händer i skogen. Tempot ska vara högt. Lägg in händelser så att det inte hinner sacka.

SHANGHAI I KRIC

Det är drygt tre månader sedan rollpersonerna räddade spillrorna av tritonexpeditionen från Kushan Station. De senaste tre veckorna har de hört på nyheterna att det kinesiskkontrollerade skogsbolaget Rainbow angriper japanska bolag och uppviglar mutanterna i skogen väster om Shanghai. Nanking är en belägrad stad. De flesta (japanska) politiska bedömare är ense om att händelserna är centralstyrda från Wuhan, vars kinesiska ledare försöker utvidga sitt område österut till Nanking och Shanghai.

När äventyret börjar befinner sig rollpersonerna i Shanghai. Om de är kvar i staden sedan händelserna i Drakens land är det inget problem. Befinner de sig i DaiTokyo eller någon annanstans måste du flytta dem till Shanghai.

Det behöver inte vara svårt. Shanghaiområdet är oroligt just nu. Affärsresenärer på väg till Kina vill ha med sig pålitliga livvakter. Rollpersonerna hyrs för att föra fru Janni Oboke, VD för ett mindre distributionsföretag till Shanghai. Resan är händelselös och de får 500 neoyen var för besväret. Väl där har de svårt att ta sig därifrån. De har visserligen returbiljetter, men inga platsbiljetter. Alla flyg är fullbokade för ett par veckor framåt. De tvingas ta in på det utmärkta hotellet Kiangsu Inn och vänta.

Tillståndet förvärras när rollpersonerna befinner sig i Shanghai. Nyheterna visar bilder av våldsamma eldstrider, soldater i attackrustningar som försiktigt rör sig över brinnande fält, högar med förbrända lik och brinnande byggnader. I Nanking har delar av de väldiga timmerupplagen stuckits i brand. Striderna i Regnbågsskogen skapar oro i Shanghai också. Hatet mot japanerna och storbolagen flammar upp bland stadens miljoner utfattiga. Blodiga upplopp skakar Avgrunden, den förfallna miljonstad som breder ut sig utanför den hårt bevakade stadskärnan. Militärer börjar patrullera gatorna i pansarbilar och rutinmässigt kontrollera folks ID.

Om några av rollpersonerna är kineser slängs de ut från Kiangsu Inn med motiveringen att rummen är bokade. De kan bara få rum på de enkla kinesiska hotellen nära markytan. Japanska eller europeiska rollpersoner kan å andra sidan knappast röra sig i stadens lägre regioner utan att riskera att lynchas. Stämningen är synnerligen spänd.

Till slut är läget kaotiskt. Undantagslagar är proklamerade och har inte rollpersonerna kontakter i något storbolag har de ingen möjlighet att komma in i Förbjudna staden, den stenhårt bevakade stadskärnan där Shanghais överklass lever. De kan inte gå ut utan att hamna i strider mellan militär och stenkastande folkmassor. De stora bolagen börjar evakuera viktiga anställda. Till och med i Förbjudna staden förekommer upplopp och oroligheter.

Nyhetsrapporterna från stridsområdet är starkt censurerade. Rollpersonerna får intryck av att kinesiskkontrollerade bolag har uppviglat mutanter i skogen att mörda skogsarbetare och sedan anfallit japanska bolag i ett försök att erövra hela området fram till kusten. Alla övergrepp som skildras på nyheterna utförs på oskyldiga japaner eller européer.

Skildra sändningarna sakligt så att spelarna verkligen får intryck av att det verkligen är den sanna bilden de får höra.

HÄNDELSE

Använd händelserna för att förstärka känslan av kaos och förvirring. Låt dem gradvis trappas upp från små oroligheter och lösa rykten till undantagstillstånd och krigslagar. När krigsstämningen är fullständig blir rollpersonerna kontaktade av militären och får sitt uppdrag.

Rykten

Mängder av rykten cirkulerar i staden. Nyhets-sändningarna är censurerade och svårtydda. Ingen vet egentligen vad som händer i skogen och runt Nanking. De flesta i Shanghai vet för

övrigt ingenting om världen utanför staden. Ett litet urval av rykten:

- * Nanking är erövrat av mutanter som drar i väldiga horder mot Shanghai och föröder landet.
- * Miljonstaden Wuhan har kärnvapenbombats av Mitoshi och Stora skog.
- * Regnbågsskogen växer med flera kilometer om dagen. Den har slukat Nanking och är på väg mot Shanghai.
- * Mitoshi har framställt ett skraddarsytt virus som bara angriper kineser och släppt ut det i stadens dricksvatten.
- * Rainbow har sänt ut replikanter för att mörda alla japaner i Shanghai.
- * Rainbow har uppviglat bönderna och utrustat dem med moderna vapen. De är på väg mot staden.
- * Rainbow har framställt dinosaurieliknande monster som sliter de japanska företagens soldater i stycken.
- * Rainbow har startat kriget för att få krigsfångar att offra åt de uråldriga gudar som gömmer sig i skogens djup.

Lynchmobb

Rollpersonerna hamnar i en uppretad folkmassa som har fått tag i två interpolmän som de hissar upp i var sin stolpe. Alla räddningsförsök är dömda att misslyckas. Inom tre minuter kommer tre pansarbilar med attackutrustade interpolmän som skjuter skarpt in i folkmassan. De griper ett femtiotal personer (rollpersonerna får slå RÖR-slag för att komma undan dem) som förs till huvudkvarteret vid Förbjudna stadens gräns och misshandlas svårt (2T6 i skada under åtta plågsamma timmar).

Livsmedelskris

Riset tar nästan slut och finns bara till ockerpris. Det blir livsmedelskravaller. Butiker plundras och lagerbyggnader töms. Antalet rån och stölder ökar dramatiskt.

Mutantangrepp

Mutanterna som bor i gångar och kloaker under staden tar tillfället i akt och ger sig ut på plund-

ringståg. Nattetid kommer de stinkande, halvnakna figurerna upp ur marken för att mörda och plundra.

Gatustrider

Gatugängen slåss med varandra och mot polisen. När det är som värst drar en stor folkmassa mot Förbjudna staden och försöker forcera barriären. Det blir ett fruktansvärt blodbad när korpsoldater och interpol slår tillbaka anfallet.

Bränder

Staden härjas av svåra bränder som fyller flera våningsplan med giftig rök. Rollpersonerna jagas genom korridorer av en eldstorm och räddas med nöd och näppe av en brandvägg.

Razzia

Militären gör ständiga ID-kontroller och razzior för att avslöja bolagsfientliga konplotter. En natt väcks rollpersonerna av att dörren sparkas in. De trängs upp mot väggen av gevärspipor. Soldaterna river sönder allt i rummet och letar igenom all utrustning innan de ger sig av igen. Om någon äger något misstänkt (finns det någon som INTE äger något misstänkt?) plockas de till stationen för hårdhänta förhör. (1T6 i skada fram till morgonen).

ETT MILITÄRT FÖRSLAG

En förmiddag när situationen är som mest kaotisk får rollpersonerna besök av en medelålders japan klädd i en grå overall med Mitoshis märke. Rollpersoner med någon militär erfarenhet känner igen overallen som Mitoshi Militarys uniform. Mannen har fyra tungt beväpnade livvakter med sig och presenterar sig som Toda Masatoshi.

"Jag har ett förslag att göra er, men jag vill inte gärna diskutera saken här. Kan ni följa med till vårt högkvarter?" frågar han artigt.

Om rollpersonerna är ointresserade säger han att saken rör Shanghais, ja faktiskt hela

områdets, säkerhet och att rollpersonerna är de enda som kan hjälpa till i en mycket svår situation. Är de fortfarande ovilliga släpper han den artiga masken och påpekar syrligt att de lätt kan råka illa ut i den krigshärjade staden och att det finns metoder att tvinga dem om det skulle bli nödvändigt.

De förs i en pansarsvävare genom mörka tunnlar mot stadens utkanter. Ett tiotal vägspärrar släpper igenom dem. De sista tre spärrarna är bemannade av folk i grå Mitoshiuniformer. De kommer in i en föga använd del av tunnelnätet. Det finns inga vägskyltar och inga lösdrivare syns till. Betongen är hel och ren. Efter ytterligare en kontroll kör de in genom en stålport i ett garage och parkerar. Masatoshi säger ingenting under färden. En antigravhiss för dem upp från garaget till ett kontor. Masatoshi visar in dem i ett seminarierum.

"Här kan vi tala ostört", säger han. "Som ni vet rasar strider mellan våra och Storas trupper och Rainbows styrkor i bolagsskogarna västerut. Vi har drabbats av flera oväntade bakslag och Stora har förlorat nästa hela sitt område. Det är därför vi är intresserade av er kunskap. Jag har tagit del av rapporterna från ert besök i Regnbågsskogen tidigare i år."

Han knäpper på en fjärrkontroll och projicerar en bild över bordet mellan dem. Det är en inspelning av de överlevande från tritonexpeditionen som förhörs om sina upplevelser. Bilden bleknar bort och ersätts av en naturtrogen återgivning av en draken som hänger i luften över bordet. Masatoshi stänger av projektorn.

"Vi har studerat uppgifterna om främman-

de varelser och störda naturförhållanden. Det kan vara lösningen till de problem vi brottas med nu. Skogen förändras. Och den förändras till vår nackdel. Våra fiender drabbas inte alls lika hårt av naturförändringarna.

Kanske är de här... varelsena... som ni stötte på nyckeln. Kan ni berätta vad det var ni upplevde?"

Han lyssnar noga på vad rollpersonerna har att säga.

"Jag ska fatta mig kort. Naturförändringarna har förvarrats. Vi har gravitationsstör-

ningar så långt ut som Nanking. Våra trupper arbetar under oerhört pressade förhållanden i skogen. Om det här fortsätter måste vi dra oss ur och lämna området, en ekonomisk katastrof som ni säkert förstår. Men era upplevelser ger visst hopp om att det går att göra något åt det här."

Han knäpper på projektorn igen. Nu visas en flygbild över Regnbågsskogen. De ser Yangtze



A.5.90

kiang slingra sig genom gröna fält. Norr om floden täcks landet av täta molnbankar. En röd punkt blinkar flera tiotal mil norr om floden. Masatoshi pekar på punkten.

"Här någonstans finns centrum för gravitationsstörningarna. Vi har problem att mäta exakt, men vi har skäl att tro att det finns en sjö här. Om förändringarna orsakas på konstgjord väg borde de genereras här någonstans. Men det är ett stort område, flera kvadratmil. Vi kan inte angripa med flyg. Stormarna, EMP:n, gravitationsstörningarna, allt hindrar det. Ska vi slå till härifrån måste vi skicka missiler, kärnvapen, och hoppas träffa med någon laddning. Ett riskabelt företag som ni säkert inser. Det skulle ta årtionden att sanera skogen. Vi ser hellre en annan lösning.

Ni har erfarenhet av Regnbågsskogen. Ni har mött de här varelserna som kan vara knutna till problemet. Vi vill ha er med som rådgivare i ett försök att lösa problemet utan kärnvapen. En grupp går in genom skogen, tar sig till centrum", Han pekar på den röda punkten, "och slår ut det som orsakar förändringen. Om det misslyckas och störningarna fortsätter måste vi försöka bomba ut det. Men vi vill undvika det till varje pris. Vad säger ni?"

Om rollpersonerna säger "aldrig i livet" försöker han lirka och erbjuda dem hög ersättning. De får upp till 100 000 var för jobbet. Går inte det hotar han dem rakt ut och säger att de inte har något värde för Mitoshi om de vägrar. Då kommer de aldrig levande ur Shanghai.

När de har kommit överens förklarar Masatoshi närmare vad som ska göras. En grupp med rollpersonerna och 20 soldater flygs in till den innersta punkt i skogen som kan nås med flyg, Mitoshis Bas Liung vid Pi Ho.

"Ni måste ta er upp längs Pi Ho och sedan längs Hwai Ho, rakt genom Rainbows område, men det är ändå den lättaste vägen. Längs Drakfloden där ni reste upp har problemen blivit ohanterliga. Det går inte att ta sig fram där

längre. Rainbow lyckas på något sätt mildra störningarna på sitt område. Så det är den vägen ni måste ta."

Han projicerar en karta som ser ut att vara åtminstone trettio år gammal.

"Vi har inga nyare kartor över området norr om floden Hwai. Här ligger Xinyang, en ruinstad. Vi har skäl att tro att Rainbow har stora truppstyrkor här. Tidigare gick en järnväg norrut, här, upp mot Chumatien som ligger mycket nära störningscentrum. Möjligen kan ni följa resterna av järnvägen", säger Masatoshi. Han vet inte hur lång tid gruppen har på sig. Det beror på i vilken takt förändringarna sprids.

"När de på allvar når Nanking måste vi göra något. Då får vi försöka slå till med missiler. Det borde ta åtminstone en månad, men jag kan inte säga säkert. Det är bråttom. Vår grupp är färdig att resa omedelbart. Kom med mig."

Hissen för dem flera hundra våningar upp. De kliver ut på ett stort tak och inser att de befinner sig långt från stadskärnan, i närheten av skymningszonen. I söder breder ödelandet ut sig bortom barriären. Hangarer och landningsbanor för flygplan täcker de platta taken flera kilometer runt dem. Helikoptrar och flygplan står uppställda och det är gott om personal som springer omkring.

Masatoshi visar dem till en byggnad bredvid hissen. Där sitter ett tjugotal av Mitoshis kommandosoldater i lätta stridsrustningar beväpnade med Mephisto gausskarbiner i en väntsal. Masatoshi presenterar rollpersonerna för gruppens ledare, en storgärd halvjapanska i trettioårsåldern som heter Sherion Kamamura. Hon muttrar en hälsning. Hela gruppen verkar synnerligen tystlåten och stirrar misstroget på rollpersonerna och Masatoshi. Rollpersonerna anar att de inte är helt frivilliga till det här uppdraget.

"Kamamuras grupp 15 hör till dem som har vistats närmast Regnbågsskogen, men de

har aldrig varit inne i det mest störda området. De tar order från er vad gäller naturförändringarna och förhållandena i skogen. Vid rent taktiska överväganden om ni stöter på Rainbows styrkor har Kamamura befälet", säger Masatoshi.

Använd Kamamura och soldaterna för att ge rollpersonerna råd, för att balansera motståndet i strider och, framför allt, för att ge rollpersonerna några att prata med och diskutera situationen med. Soldaterna är cyniska och har inga större illusioner om sin möjlighet att lyckas med uppdraget. De är misstänksamma mot rollpersonerna innan de har visat att de inte bara är i vägen och tycker att de hade klarat uppdraget lika bra, om inte bättre, utan dessa underliga typers inblandning.

De rollpersoner som kan hantera lätta stridsrustningar får varsin MauMue K72m, där m står för mekaniserad. De skyddar 20 poäng mot projektilvapen, 16 mot energivapen och 12 mot närstridsvapen. De är mekaniserade och kan därför användas i hög gravitation utan några avdrag från färdigheterna. Rustningarna beskrivs längst bak.

De som inte kan hantera rustningar får ballistiska overaller som skyddar 14 mot projektil, 8 mot energi och 5 mot närstrid och plexihjälmar som skyddar 20/16/12 på huvudet. Hjälmarna har inbyggd gasmask. Ballistiska rustningar är för tunga och otympliga för att kunna användas i skogen. Alla får gauss- eller automatkarbiner beroende på vad de kan hantera. De visas till ett transportplan.

"Vi flyger rakt österut innan vi svänger norrut. Då slipper vi de värsta stormarna och urladdningarna", säger piloten som är en ung europé.

De bänkar sig i lastutrymmet. Där finns lådor med ammunition, avancerad sprängutrustning, medicinsk utrustning och djungelutrustning. Svävarna finns i Bas Liung, förklarar Kamamura om de undrar. De lyfter och flyger ut

över risfälten mot öster. Här och var ser de rökpelare stiga mot himlen.

Soldaterna blir något mer sällskapliga under flygningen. De presenterar sig och frågar korthugget rollpersonerna om deras upplevelser i Regnbågsskogen. Förutom Kamamura är det sju kvinnor och fjorton män i 20-25-årsåldern. Alla utom fyra är japaner. De beskrivs längst bak i äventyret.

Kamamura frågar om rollpersonerna har blivit tvingade till det här uppdraget. Soldaterna betraktar det hela som ett självmordsuppdrag de har utkommenderats på som straff för att de påstås ha dragit sig ur striderna öster om Xinyang och tog sig tillbaka till Mitoshis område. Alla andra som gick över floden Hwang mot Xinyang, fem armédivisioner, försvann i skogen.

"Men det är lögn. Vi drog oss inte ur. Vi tappade kontakten. Det ska fan att hitta nånting i den där dimman. Radion bara surrade. Vi gick i cirklar i fem dar innan vi kom tillbaka till Liung. Och så skickar de ut oss på det här", säger Kamamura och låter riktigt upprörd.

Efter en dryg halvtimme skymtar de Yangtze kiangs blågröna band genom landskapet. De flyger över floden och in i det täta gråsvarta molnbankarna. Sikten är usel. Blixtar slår ned i planets vingspetsar. Piloten uppmanar dem att spänna fast sig. Planet dansar över luftgroparna och det är alldeles mörkt utanför fönstren. Bara enstaka blixtar och den blå nödbelysningen i taket lyser upp.

"Det är rutin att flyga till Liung. Det är alltid så här", försäkrar Kamamura om de ser oroad ut.

Plötsligt bedövas de av en fruktansvärd smäll och planet lysas upp av en gulvit blixt som förblindar dem. De hamnar i fritt fall och känner hjärtat tränga upp mot halsgropen. Piloten försöker säga något i högtalaren men den skrapar bara.

Gravitationen kommer tillbaka med förödande kraft ett ögonblick, sedan slår det lock

för öronen när planet faller mot marken. Det är kolsvart och vrålet från motorerna och mullrandet utanför gör det omöjligt att höra vad de andra säger. Kraschen blir våldsam. Vingarna slits av planet när det plöjer ned genom trädkronorna. De slås medvetslösa.

VILSE I SKOGEN

Rollpersonerna vaknar mörbultade i mörkret inne i det kraschade flygplanet. Flygbränslet är lyckligtvis explosionssäkert så planet har inte fattat eld, men hela bakkroppen har slitits loss. Det är tidig skymning. Ett dunkelt ljus sipprar in. Svaga stönanden visar att folk börjar vakna runt dem. Rollpersonerna är mirakulöst oskadda. Tre av soldaterna, de som satt längst bak, är döda. Ytterligare två är skadade. Piloten och andrepiloten är båda döda.

Mörkret faller snabbt. De kan lysa upp med ficklampor ur packningen och göra i ordning ett provisoriskt läger invid flygplanskroppen. De kan inte se mycket mer än att de har störtat i blågröna snår under höga träd. Marken är täckt av multnande löv. De har fullt sjå att se till de skadade och se till vad som går att rädda av utrustningen.

Efter en smärre inventering kommer rollpersonerna fram till att de har en hel del. De mekaniserade rustningarna gör att de kan bära mycket, även om det blir lite otympligt.

De blir inte mycket klokare när dagen gryr. Gråsvarta dimbankar hänger lågt mellan träden. Långt borta hörs vad som kan vara åska eller skottlossning. De ser inga större vattendrag, bara skog. De kan vara var som helst. Kompasser fungerar inte. Klättrar man upp i ett träd ser man tät dimma. Det är svårt att se var solen står, och de vet ju ändå inte var de är. "Det är ni som är skogsexperterna. Har ni någon bra idé, eller ska vi ta ut en riktning på måfå? Jag skulle gissa att vi är sydost om Liung", säger Kamamura.

- * Förbandsutrustning bestående av en medisensor och 25 förbandspack med vardera 50 behandlingar plasthud, 20 kompresser, sax, skalpell, pincett, nål och tråd, 5 autoinjektorer, 5 doser enduran, 5 doser mendator, 15 doser regen, 1 dos resistasyl, 5 doser neurosidrin (chockhämmande) och en dos adranal (+5 SMI och -5 INT under 2 timmar)
- * Tält
- * Mat för fyra veckor
- * Vattenreningstabletter
- * 22 vattenflaskor
- * 22 ryggsäckar
- * 14 ficklampor med evighetsbatterier
- * 8 kikare med IR-funktion och rörelsedetektor
- * 17 fungerande gaussgevär med vardera 3 x 100 skott
- * 3 Nek-19 jaktgevär
- * 5 Parador bärbara granatkastare med vardera 5 x 10 splittergranater och 5 x 10 spränggranater
- * 22 djungelknivar
- * 21 fungerande stridsrustningar efter smärre reparationer
- * Tillräckligt med sprängämnen för att blåsa halva skogen i luften (väger 15 kg och fyller en liten syntiplaxlåda)

De tar ut en kurs i någon riktning och börjar gå. Skogen är till en början svårgenomtränglig med täta snår som skimrar i alla regnbågens färger. Rollpersonerna känner igen naturen från sin tidigare färd genom Regnbågsskogen. Här finns de koralliknande växterna som skimrar i rött, lila och blåsvart. På marken och i träden växer tjocka lavar. Träden är förvridna och missfärgade. Egendomliga parasitväxter täcker deras stammar. Små flygödlor och vad som ser ut som flygande maneter sveper mellan stammarna. Insekterna på marken är stora och muterade. Gravitationen är något högre än normalt.

Efter en halv dag kommer de ut i avverkade områden. Framför dem breder ett öde landskap av enstaka kvarlämnade träd och bråte efter avverkningen ut sig. Dimman ligger lågt och gör att sikten bara är klar ett par hundra meter, trots det öppna landskapet. Här ekar explosioner och skottsalvor över det öde landskapet.

DJUNGELFÄRDEN

Rollpersonerna har hamnat ett par mil öster om floden Hwang, en bra bit bakom fronten mellan Rainbow och Mitoshi/Stora. De rör sig rakt västerut, mot Hwangfloden och djupare in i Rainbows område. Bas Liung som de egentligen skulle till ligger ett tiotal mil bakom dem. Strider rasar fortfarande i området. Resterna av Storas anfallsstyrka mot Xinyang är på väg tillbaka genom skogen, förföljda av Rainbows trupper. Rollpersonerna ser överallt spår av striderna där de tar sig fram. De hör skottlossning på avstånd och ser då och då ljusblixtar som av explosioner. De rör sig omväxlande i tät skog och över väldiga kalhyggen.

Använd händelserna för att visa rollpersonerna att skogen är farlig och att ett krig rasar. Låt dem ana striderna som rasar runt omkring dem, utan

att riktigt kunna säga var. Det är inte meningen att de ska dö på det här stadiet i handlingen. Använd våldsamma händelser mer som effekter för att befästa stämningen och miljön. Vid behov kan några av soldaterna avlivas, men inte gärna fler än ett par-tre stycken. Låt gärna händelserna utspelas i ungefär den ordning de står nedan. Om det börjar bli trögt kan du ta bort någon. Behövs det kan du lägga till fler. Naturfenomenen lägger du in där de passar.

NATURFENOMEN

EMP-fält

Ett sprakande, statiskt elektromagnetiskt fält slår ut elektroniken i stridsrustningarna. De har

inte lika bra EMP-skydd som gaussgevären. De klarar sig. Det tar 1T6 timmar att laga rustningarna. De går överhuvudtaget inte att röra sig i utan elektroniken.

Extrema väderförhållanden

Hagelstormar, plötsliga värmefickor med över 50 graders temperatur, nedisade områden med -50 grader och delar av skogen där åskbollar sveper fram mellan träden (2T6 i skada om man träffas. De som har stridsrustning klarar sig, de omvälvts bara av elektriska urladdningar ett ögonblick).



Ficka med drakens atmosfär

En ficka där drakens atmosfäriska förhållanden helt har återbildats. Gravitationen är 1,5 G, syrehalten den dubbla mot normalt, stora mängder ozon och neon finns i luften. Stridsrustningarna skyddar, men det tar en stund att koppla in gravitationskompensatorn och stänga av direktluftsintaget. Om någon har stridsuniform måste han snabbt evakueras för att inte dö.

Jordbävning

Jorden skakar. Träd börjar falla. Alla slungas till marken. SMI-slag för att undgå att träffas av kringflygande stockar och grenar (2T10 i skada. Rustningen absorberar som mot närstridsvapen). När marken lugnar ned sig har landskapet förändrats. Sänkor har blivit kullar och skogen ser inte alls ut som tidigare. De får problem att veta i vilken riktning de ska gå.

grupp. Ska rollpersonerna undgå upptäckt måste alla lyckas med ett Gömma sig. (Stridsrustningar är inte den optimala klädseln att leka kurrägömma i. -25 på Gömma sig för alla.)

Överlevande Rainbowsoldater kan berätta att de befinner sig någon mil öster om Hwangfloden, att rollpersonerna aldrig kommer levande tillbaka till Mitoshi/Storas område och att de kommer att dö allihop. De kan inte säga i vilken riktning floden ligger, eftersom de också har gått vilse.

Slagfält

Här har Rainbow inringat och slagit ut en av Mitoshi/Storas flyende styrkor. Ett väldigt kalhygge, ett par kilometer i diameter, är svartbränt. Resterna av ett tiotal sönderbrända attackhelikoptrar ligger rykande på marken. Flera hundra sönderbrända kroppar täckta av grön napalm och flugor ligger utspridda. Det tycks vara ett par dagar sedan striden utspelade sig. Skogsvargar som har kalasat på kropparna tar till flykten när rollpersonerna kommer.

Mutantangrepp

Mutanterna i skogen för ett gerillakrig mot i första hand Mitoshi/Stora, men också Rainbows styrkor har angripits efter att ha bränt byar och dödat lokalbefolkning. Skogsborna är inte dumma nog att rusa rakt mot en grupp med gaussgevär och stridsrustningar. De gillrar fällor som fallgropar med spetsade pålar i botten (Iakttagelse för att upptäcka, annars faller de första tre ned och tar 6T6 av pålarna i botten. Rustningen skyddar som mot närstridsvapen). Andra faror är hemgjorda trampminor dolda under löven (6T6 skada) och fallande träd. Mutanterna är kamouflagemålade och mycket svåra att upptäcka när de gömmer sig i snåren.

Rollpersonerna har hela tiden en känsla av att de är bevakade och förföljda. De ser skuggor i snåren och hör vaga läten, men kan inte upptäcka något tydligt.

Nattetid kan mutanterna tänka sig att smyga närmare och avfira giftpilar mot de sovan-

HÄNDELSE

Brända byar

De känner röklukten innan de kommer in i den nedbrända byn. Hyddorna är bortblåsta och överallt ligger förbrända, förvridna människokroppar omsvärmade av insekter. Träd och växter är sönderslitna av kulkärvar. En tung, kväljande stank hänger i luften.

Under den första dagen stöter rollpersonerna på ett litet vattendrag de kan följa. Längs ån ligger ett tiotal nedbrända byar.

Rainbowplutonen

En av Rainbows plutoner har förrirrat sig och stöter ihop med rollpersonerna i den täta skogen. De är 34 stycken, klädda i stridsuniformer och beväpnade med Mau 5X automatkarbiner. Två av dem har Gehenna Puker eldkastare. De beskrivs längst bak i äventyret. Slå två Iakttagelseförmåga, ett för den bästa i rollpersonernas grupp, ett för Rainbowplutonen. Den som slår bäst har initiativet och kan anfälla eller försöka undgå upptäckt. Rainbows soldater angriper om de får syn på rollpersonernas

de, men de tar sedan snabbt till flykten igen.

Draken

Draken har utvidgat sitt område och finns nu så här långt söderut. En grupp draken håller på och tar prover i skogen för att se om förändringarna går som planerat. De överraskas av rollpersonerna. Draken är klädda i rustningar med kamouflerande hologram, men de hinner inte slå på kamouflaget innan rollpersonerna upptäcker dem. De står böjda över ett borrarat hål i marken där ett glaströr och någon typ av mätutrustning är nedsänkt. Inget fordon syns till. När de får syn på rollpersonerna slår de på kamouflaget, skimrar till och glider samman med bakgrunden så att det krävs ett iakttagelse för att se dem. De retirerar in i skogen och försöker ta sig undan. Vid behov slåss de. De är beväpnade med neuronkarbiner som de har bytt till sig från Rainbow. Mätutrustningen är obegriplig. Något som ser ut som en lång vit larv vrider sig inne i glaströret och tittar på rollpersonerna med åtta små stirrande ögon.

I STRIDSZONEN

Efter två dagars vandring genom skog och över kalhyggen kommer de fram mot floden Hwang. Här är skogen fullständigt avlövad. Träden står nakna och marken är täckt av torra löv överdragna med en gulaktig smetig hinna. En tjock grå dimma sveper in allt och gör att de bara ser ett femtiotal meter. I lövtäcket på marken ligger uppsvällda, ruttnande djurkroppar. Det är olycksbådande tyst, bara något som kan vara skottlossning hörs långt borta.

"Brixan", säger Kamamura. "Avlövningsmedel. De har avlövad hela jävla skogen. Vi får vara försiktiga. Rör inte löven. Det är giftigt. Stäng av direktluften."

Långt före floden hör de skottlossning och explosioner. De inser att de går över ett slagfält, någon vecka gammalt. Sönderskjutna pansarfordon och enstaka likrester ligger här och var.

Trädstammarna är märkta av skottsalvor.

Rollpersonerna närmar sig floden Hwang. Här börjar Rainbow ha folk utposterade. På åskrönet som vetter ned mot floden finns med jämna mellanrum vaktposterings som håller uppsikt västerut. De sveper över landskapet med IR-kikare. Om rollpersonerna håller noggrann uppsikt framåt upptäcker de posteringsarna innan de själva är upptäckta. De kan hitta en uttorkad bäckfåra där de kan ta sig fram mot åsen utan att störa posteringsarna. Om de bara klampar på slår vaktposteringsarna larm. Två pansarsvävare och 40 man skickas upp mot dem. Rollpersonerna hör när de närmar sig och kan gömma sig i det djupa lövtäcket. Annars tvingas de att slåss eller låta sig tas till fånga. Rainbowsoldaterna beskrivs längst bak i äventyret.

Om de undgår upptäckt kommer de upp på ett åskrön och ser ned mot floden, som är ett par hundra meter bred och rödskimrande dyig. Den avlövade skogen täcker sluttningen. En halvt igenvuxen körväg går ned från åsen mot resterna av en bro ut mot en liten ö mitt i floden. I sluttningen ned mot brofästet finns ett ganska stort läger, men så väl kamouflerat att rollpersonerna bara kan ana det. Ute på ön mitt i floden finns det också trupper, och på andra sidan. Att rollpersonerna överhuvudtaget märker att de finns där beror på att hårda strider utspelar sig med hundratals soldater, pansarsvävare, terrängbilar och flodbåtar. Rollpersonerna ser antagligen bara öns konturer och ljuset från explosioner. Den ständiga dimman hindrar dem från att få någon bra bild av vad som händer.

"Någon har blivit instängd på ön. De andra försöker ta den. Frågan är vilka som är de våra..." muttrar Kamamura. Det verkar onekligen som om trupper har blivit instängda på ön mitt i floden av en övermäktig fiende som har lagt sig på båda sidor om dem. Det är Mitoshi som är instängda på ön och Rainbow som belägrar dem, men det kan inte rollpersonerna veta.

Plötsligt väser någon helt nära:

"Ni kan trigga deras larm. Det är minerat. Den här vägen." De ser en ung man i en kamouflageuniform av den typ spejare använder. Han har Mitoshis märke på armen och gör tecken åt dem att följa med honom tillbaka från åsen.

De ålar tillbaka ett par kilometer in i den avlödade skogen. Nu ser de kamouflagenät som sticker upp i löven.

En kamouflerad vaktpost stoppar dem och släpper sedan igenom dem. De förs av den unga spejaren till en väl dold skyttegrav under några ned-fallna stammar. En halveuropeisk man i 50-årsåldern och två yngre män står lutade över en karta på ett bord. De tittar upp och ser förvånade ut.

"Överste Sjatalin? Löjtnant Kamamura. Grupp 15", säger Kamamura. Den äldre mannen lyser upp.

"Åh faan, Sherion. Det var roligt. Vi trodde ni var borta. Vi har förlorat fyra jägar-

förband. Ni kommer precis i tid. Vad är det där för några? Hör de till oss?" säger han och pekar på rollpersonerna.

"Extrapersonal. Vi blev uppluckade av folk från Liung. Vi har nya order från Shanghai. Vi ska västerut."

Översten rynkar pannan och ser bekymrad ut.

"Det har jag inte hört något om. Vi behöver er här just nu. Faktum är att ni är precis vad vi behöver. Fujime, ta med de andra ut. Se till att de får något att äta."

Rollpersonerna leds ut tillsammans med resten av gruppen och hör hur Kamamura försöker övertyga översten om att de inte alls ska delta i vad det nu är utan måste fortsätta

omedelbart och att det är hemskt viktigt och bråds-kande. Översten verkar inte lyssna nämnvärt.

Ett stort område är täckt av kamouflerade gömslen och enkla skyttegravar. Det finns åtskilliga hundra soldater här. De flesta bär enkla stridsuniformer.

Ingen är lika tungt bepansrad som rollpersonernas grupp. Det är trångt och lortigt och överallt smetar det frätande avlövnings-medlet fast. De förs in i ett rum som är någorlunda sanerat och serveras en spartansk måltid.

Alla tycks vara på helspänn. Efter en dryg timme dyker Kamamura upp. Hon ser irriterad och uppgiven ut.

"Han vill ha ned oss mitt i smeten för att få undan det tunga artilleriet. De har inga attackstyrkor kvar och bara två svävare."

"Låter som självmord", säger Subaru.

"Sjatalin har fått för sig att han ska göra



AS. 90

det stora heroiska räddningsföretaget. Det är Takoi som är instängd på ön. Det verkar som om han tänker slåss till döds. Inga fångar. Ja, ni vet. Sjatalin vill inte lämna honom där. Jag tror inte det har så stor chans att lyckas, men vi kan inte gärna vägra och smita vår väg", säger Kamamura. Hon sänker rösten och vänder sig till rollpersonerna.

"Han har fått för sig att ni tillhör vår grupp. Men ni har inget att förlora på att ta er undan. Ni kan smita på vägen ned och ta er vidare på egen hand om det här går åt helvete. Och det tror jag det gör. Ni gör som ni vill."

Rollpersonerna kan delta i anfallet eller ta sig undan och fortsätta på egen hand. Sjatalin tänker angripa Rainbow strax före gryningen följande dag. Han tänker slå ut styrkan på östra flodstranden och använda deras båtar för att få över Takois styrkor från ön. Förhoppningen är att det ska gå så fort att trupperna på andra stranden inte hinner över i tid. Kamamuras grupp ska agera spjutspets. De är de enda tungt bepansrade elitsoldater han har kvar.

Förberedelserna pågår under hela natten. Alla informeras om hur Rainbows läger ser ut och hur anfallet ska göras. Lägret ska angripas med kraftig granateld. Sedan ska en huvudstyrka, däribland Kamamuras grupp, anfalla lägret och en mindre styrka ta sig runt och ta stranden och båtarna. Kamamuras grupp ska framför allt försöka slå ut två pansarsvävare och en mindre styrka i attackrustningar som spejarna tror sig ha sett i lägret.

Strax före gryningen tar de sig fram till åskränet genom en bäckfåra. Här kan rollpersonerna smita undan åt sidan och försvinna genom skogen om de inte vill delta i anfallet. Annars följer de med nedför sluttningen med resten av styrkan runt sig. Den ständigt usla

sikten gör anfallet till ett förvirrande företag. Rollpersonerna kan inte få någon riktig överblick över vad som händer, vare sig de deltar eller betraktar det på avstånd.

Rainbows läger är väl kamouflerat och till hälften nedgrävt. De ser inte fienden förrän på 50 meters håll. Det inledande granatregnet sveper dessutom in allt i ett större dammoln än vanligt. Det är 300 Mitoshisoldater mot drygt 400 från Rainbow. Alla bär stridsuniform och har automatkarbiner. Det tar ett par minuter för Rainbow att komma på fötter och gruppera sig. Efter ytterligare ett par minuter har en grupp om 30 soldater fått på sig lätta attackrustningar och går till anfall på bred front för att ta ut så många som möjligt. Överallt exploderar granater och raketer.

Spela striden så förvirrad som den verkar. Låt rollpersonerna, om de deltar, slåss mot några av soldaterna i attackrustningar. Svävarna sveper fram och tillbaka och koncentrerar sig på att bränna sönder de bakre linjerna i sluttningen.

Allt tycks gå ganska bra, tills förstärkningarna kommer från andra sidan. Tio man i mekaniserade attackrustningar flyger in över de stridande och börjar bränna sönder anfallsstyrkan i sluttningen och anlägga tät granateld. Ytterligare tre pansarsvävare anländer från andra sidan.

Sjatalins trupper inringas gradvis och finner sig i sorgligt numerärt underläge. När Rainbow får 200 man över floden är nederlaget ett faktum och Sjatalin ger upp. Några försöker retirera men inringas av attackrustningarna i den nakna skogen. Sex ur Kamamuras grupp dött och fyra är riktigt svårt sårade.

Härifrån tar handlingen olika vändning beroende på om rollpersonerna är fria eller fångar. Vi börjar med att beskriva en presumtiv fångenskap.

RAINBOWS FÅNGAR

Om rollpersonerna står kvar fullt synliga när Rainbows förstärkningar anländer tvingas de kapitulera. De inringas snabbt av ett tiotal man i mekaniserade attackrustningar och uppmanas att slänga sina vapen eller dö. De kan naturligtvis slåss, men snart anländer ytterligare förstärkningar och de lär tvingas ge upp. Rainbow försöker ta fångar och läget ser sant hoppöst ut.

De avkläds sina rustningar och känner hur den frätande luften bränner in i lungorna. Bröstkorgen blir ett värkande sår efter ett par minuter. De förs av vakter till en barack de buras in tillsammans med ett femtiotal andra fångar, bland annat överste Sjatalin som ser väldigt uppgiven ut. Genom springor i plankorna i baracken kan de se hur ön i floden faller och ett par hundra överlevande soldater från Takois styrkor föses ihop på stranden. Mörkret faller. I gryningen förs de ombord på fyra stora flodsvävarer som har anlänt under natten. De stängs in i lastutrymmet tillsammans med andra fångar och ser inte vart de åker.

Svävarna tar dem upp längs Hwang och sedan vidare österut på floden Hwai, ganska exakt den färdväg som Masatoshi hade lagt upp för dem. De reser i vad som tycks vara en oändlighet. De får varken mat eller vatten och är fullständigt utmattade när de mitt i natten anländer till Rainbows huvudläger i Xinyang. (Men själva vet de inte vart de har förts.)

Det är kolsvart. De leds i grupper uppför en väg mellan förfallna betongväggar och in genom en grind i ett stängsel. De förs nedför en ramp och ned i vad som tycks ha varit ett parkeringsgarage. Luften är fruktansvärt dålig. Dunket från enkla oljgeneratorer ligger i bakgrunden. I det fladdrande ljuset från blå lysrör ser de hundratals fångar som fyller flera

våningsplan i det gamla parkeringshuset. De förs ned till det lägsta planet, där bara något hundratal fångar finns.

Ett stängsel av plaxtaggtråd avskärmar den del av rummet där fångarna finns från vakterna. De förs in genom en grind och lämnas sedan åt sitt öde.

PÅ FRI FOT

Rollpersoner som inte tagits till fånga måste anstränga sig betydligt mer för att ta sig till Xinyang. De kan på avstånd se hur Sjatalins styrkor förlorar slaget när förstärkningen anländer och hur ön stormas. De kan se Kamamura och de andra överlevande tas till fånga tillsammans med ungefär trehundra andra. Fångarna hålls under bevakning på flodstranden under natten. Några högre uppsatta fångar hålls inlåsta i baracker.

I gryningen anländer fyra flodsvävarer. Både fångar och Rainbowsoldater lastas ombord. Bara ett femtiotal man stannar kvar.

Rollpersonerna kan handla på flera sätt. De kan angripa en liten patrull Rainbowsoldater, ta på sig deras utrustning och försöka smälta in i mängden och åka med flodsvävarna. Nackdelarna med det är uppenbara. De får inte med sig sina stridsrustningar och vapen och de löper en stor risk att åka fast.

Mindre riskfyllt är att stjäla någon av de många mindre svävarer som finns i lägret vid flodstranden. De är visserligen bevakade, men rollpersonerna har inga problem att lura eller gå rakt igenom en liten vaktstyrka. Ett tiotal svävarer ligger på vardera sidan om stranden. De bevakas av sex soldater på varje sida.

Den minst lyckade lösningen är ett fortsätta över floden och in i djungeln på andra sidan, eller att vända tillbaka och söka efter Mitoshis läger. Det är en vandring på åtminstone två veckor vilket de än väljer och innan de hunnit uträtta något skickar Mitoshi/Stora kärnvapenmissiler

mot skogens mitt och hela området sveps in i ett radioaktivt moln. Rollpersonerna har i och för sig en hygglig chans att överleva det i sina rustningar och kan blanda sig i den kaotiska strömmen av flyktingar som tar sig ut ur skogen.

Med en svävare eller flodbåt kan rollpersonerna ta sig uppför floden Hwang, som efter fem mil flyter samman med den breda Hwaifloden. Med svävare tar det en halv dag till floden Hwai och med båt dag. Floden är full av bråte och opålitliga sandgrund som ständigt flyttar på sig, så det går inte att köra fort.

De ser hur naturen förändras mer när de kommer norrut. Kalhyggena försvinner och ersätts av den täta, regnbågsskimrande urskogen fylld av lavar och alger. Flodmaneter och jätteiglar glider runt i det dyiga vattnet. De passerar ett par nedbrända byar och en militärpostering. Uppsvällda, sönderskjutna kroppar flyter här och var i vattnet.

När Hwang flyter samman med Hwai fortsätter de förhoppningsvis motströms. Om inte annat påpekar Kamamura att det är den färdväg som Masatoshi föreslog. Det är femton mil upp längs Hwai till Xinyang. Floden är visserligen bred, men de måste ändå köra långsamt. Molnen ligger bara ett par meter över vattenytan, svartgrå dimbankar driver runt och försämrar sikten. Allt möjligt skräp driver runt i vattnet.

Naturen beter sig först väldigt opålitligt med plötsliga isfält, svallvågor, grund som flyttar sig, områden där vattnet kokar, lufttomma fickor där svävorna dunsar ned i vattenytan, EMP-fält och liknande. Men ju längre upp längs floden de kommer, desto svagare blir störningarna. (Det är Rainbows förhandlingar med draken som gör att det är mindre problem närmare Xinyang.)

Det tar ett par dagar att ta sig till Xinyang med småsvävare och tre dagar med flodbåt. Det är svårt att hitta någon plats att rasta under natten. Djungeln är kompakt och svävorna riskerar att snärjas in i luftrötter och snår om de tar dem nära stranden.

Flodbåtar som snabbt försvinner när de närmar sig och rörelser i strandkanten visar att det finns människor här, men de ser inga byar och möter ingen. Floden smalnar gradvis av närmare källan. När de närmar sig Xinyang dyker det upp kalhyggen runt dem igen och ett par bebodda byar ligger vid flodstranden. De kör in i de yttersta ruinerna av den en gång stolta staden Xinyang. Floden har tagit nya vägar där sönderrasade byggnader har dämt upp den och de hamnar snart i ett virrvarr av sönderbruten betong och mindre flodfåror.

Längre in i bebyggelsen ser de att ruinerna är bebodda. Det börjar dyka upp båtar på floden. Folk hänger tvätt mellan halvt raserade husväggar. Rök stiger upp och det glimmar ljus överallt. När de närmar sig tar folk till flykten och försvinner i ruinerna.

XINYANG

Xinyang var en mycket stor stad innan Regnbågsskogen bildades. Arkitekturen är gammalmodig, men staden hör till de första som byggdes riktigt hög och tät på samma sätt som moderna megastäder. För ett tiotal år sedan tog Rainbow över staden och inrättade ett av sina största avverkningsläger här. I de nordöstra delarna, på gammal industrimark, finns stora timmerupplag där Hwaifloden och järnvägen möts. Rainbow har rustat upp järnvägen söderut till Kwangshu och vidare mot Wuhan. Nu arbetar man med upprustning av sträckningen norrut, mot Chumatien och Drakens öga.

Xinyang har aldrig varit någon spökstad. Miljonbefolkningen kunde inte fly ut i skogen allihop. Staden har aldrig haft mindre än ett par miljoner invånare. De har odlat, jagat, arbetat med hantverk och enklare tillverkning. Samtliga invånare har områdets typiska utseende — grön hy och rödaktiga ögon. De har levt i en bräcklig fred med skogens mutanter och draken och deras tjänare. Nu har de tvingats godta Rainbows över-

höghet och många av dem har blivit skogsarbetare. Det är de här inhemska Xinyangborna som har knutit kontakter med draken och gjort det möjligt att avverka inne i Regnbågsskogen.

Rollpersonerna kommer in i staden från öster, längs Hwaifloden. Floden förgrenar sig när den kommer in i staden och flera stora block ligger som öar i vattnet. Om de har tagits till fånga förs de till fånglägret i ett gammalt garagekomplex (3). Där finns bortåt tiotusen krigsfångar. Är de på fri fot får de försöka besluta sig för vad de ska göra. Om de klampar rakt in i Rainbows område med stridsrustningar och tung beväpning väcker de uppmärksamhet. Rainbow vill inte ha infiltratörer i Xinyang. De inleder en obarmhärtig hetsjakt på rollpersonerna om de får rapporter om dem.

De kan antingen vika norrut runt de bebyggda delarna och fortsätta norrut längs järnvägen, mot den punkt där Masatoshi beräknade att störningarna genererades. Eller de kan undersöka staden. Militärbas, avverkningsläger och den lilla drakenbasen beskrivs flyktigt. Fånglägret beskrivs närmare, för de rollpersoner som har hamnat där och kanske vill ta sig därifrån, eller för dem som vill befria soldaterna som tagits till fånga.

- 1. Bostadsblock.** Det är blocken runt floden som fortfarande är bebodda. Vatten, avlopp, el och ventilation fungerar inte. Men här och var finns oljedrivna pumpar och generatorer som betjänar små industrier. Det är gott om båtar på floden. Båtarna har elmotorer och en del industrier är ganska stora. Men det syns att det är en fattig stad. Ingenting har restaurerats ordentligt på 50 år. Enkla hyddor nere vid floden är nybyggda och många bor i husbåtar på floden, annars bor folk i ruinerna av de gamla blocken. Många ser undernärda eller sjuka ut. Rök från öppna eldar stiger upp överallt.
- 2. Marknad.** Flammande eldar markerar marknaden som ligger på en öppen plats på en ö mitt i

floden. Här säljs allt från mat och kläder till avancerad teknisk utrustning och gamla vapen. Det finns mycket eteeprylar, obegripliga föremål av den typ som man kan hitta i Regnbågsskogen. Nästan alla här hör till lokalbefolkningen. Enstaka Rainbowanställda går runt och tittar.

- 3. Barer och härbärgen.** Runt marknaden har gamla lagerlokaler rustats upp eller ersatts av kåkbebyggelse. Här finns sjaskiga barer, bordeller och härbärgen av enklaste sorten. Soldater från Rainbows bas hänger här.

- 4. Militärbas.** En av Rainbows största baser. Här finns 40 000 soldater inkvarterade. Xinyang är knutpunkten i Rainbows område och får under inga omständigheter falla. Basen ligger i ett kombinerat industri- och kontorsblock i floden. En bro förbinder det med fastlandet, en med den ö där järnvägsstationen ligger och en med ön med fånglägret. Högkvarteret är en kontorsbyggnad i betong som tidigare har rymt Nestlés huvudkontor i staden. Nu pryder Rainbows regnbågslogo kortsidan på byggnaden. Här finns höga officerare och annan ledningspersonal.

Runt huvudbyggnaden är militär personal inhyst i flera välbevakade block som har rustats upp så att larmsystem, el, belysning, ventilation och vatten fungerar igen. En liten fusionsreaktor driver komplexet. Militären har valt området eftersom det är lättbevakat och inte var så förfallet. Det krävs falska ID för att ta sig förbi vakterna, om rollpersonerna nu skulle vilja det.

- 5. Järnvägsstation.** Järnvägsstationen är en stor anläggning som ligger på en ö mitt i floden. Den största delen är förfallen, men en del har rustats upp och används. Här pågår fortfarande konstruktionsarbeten. Lagerbyggnader och tågstallar rustas upp. Ett tiotal moderna lok står uppställda på bangården. Det är gott om folk som jobbar här. Ett stängsel omger området.
- 6. Timmerupplag.** Längs järnvägen ligger Rainbows timmerupplag. Det är flera kvadratkilometer med timmer och sågat plank. Timmerupplagen är uppdelade i två områden, ett i norr och

ett i söder. Båda omges av höga stängsel, men bevakningen är obefintlig. Inne på området finns förädlingsindustrier och bostäder för arbetare och tjänstemän i gamla industri- och kontorslokaler. Mitt i det södra området finns det kontor där Rainbows civila administrativa personal håller till. Det är inget stort kontor, det stora finns i Kwangshu. Arbetet ligger i stort sett nere på grund av kriget och de sysslolösa skogsarbetarna ägnar sig åt hembränt och tärningsspel.

7. Drakens ö. På en ö lite avsides från resten av staden har draken inrättat en bas för sina förhandlingar med Rainbow och expansionen söderut. De har bosatt sig i gamla lagerlokaler nere vid vattnet. Två stora lagerrum har rensats på inredning och i stället fyllts av de levande membran och algliknande växter som draken tycker om att omge sig med. Lokalerna innehåller också

mängder av eteeprylar som ingen människa kan begripa meningen med och resterna av åtta människor och tolv får som draken har ätit upp största delen av.

Här finns 8 draken och 15 av deras mutanter. Draken är obebäpnade. Mutanterna har laserkarbiner. Två ganska ouppmärksamma mutanter sitter på lastkajen utanför magasinet

och håller vakt, men det ska mycket till för att de ska upptäcka någonting. De andra finns inne i magasinet. Kommer man nära ön upptäcker man raskt att något är fel. Gravitationen är 1,5 G och atmosfären är helt drakenanpassad i ett litet område runt lagerlokalerna. Det går inte att andas utan mask och har man ingen mekaniserad rustning är alla rörlighetskrävande färdigheter halverade på grund av gravitationen. Skulle rollpersonerna snubbla in här, finns det en konstruktion av kombinerade levande delar och mekanik som genererar förändringarna.

Den finns i en gammal industribyggning bakom lagerlokalerna. Xinyangs befolkning talar inte gärna om ön. De kallar den Gummiön, efter en latexindustri som låg där tidigare. De avråder absolut alla besökare från att åka dit, om saken skulle komma på tal. Draken visar sig aldrig öppet utanför ön.

Fånglägret. Lägret för krigsfångar rymmer en del av den styrka som gick till anfall mot Xinyang för några veckor sedan. Här finns drygt tiotusen soldater från Stora och Mitoshi. Lägret är ursprungligen ett parkeringsgarage i flera våningar. Det är lättbevaktat med trappor och ramper som förbinder de olika planen. Utifrån ser man ett stängsel av plaxtaggtråd som omger ett gammalt skolkom-



A.5. 90

för krigsfångar rymmer en del av den styrka som gick till anfall mot Xinyang för några veckor sedan. Här finns drygt tiotusen soldater från Stora och Mitoshi. Lägret är ursprungligen ett parkeringsgarage i flera våningar. Det är lättbevaktat med trappor och ramper som förbinder de olika planen. Utifrån ser man ett stängsel av plaxtaggtråd som omger ett gammalt skolkom-

plex. Vakter står uppställda vid grinden och man inser lätt att det är en militär installation. Över jord syns en kasernliknande byggnad där lägrets sammanlagt 300 vakter är inhysta. Av själva fånglägret syns bara en bevakad ramp som leder ned i marken. Vid en betongbrygga nedanför fånglägret ligger de fyra flodsvävare som rollpersonerna såg frakta bort fångarna från striderna.

I FÅNGLÄGRET

Rollpersoner som har tagits till fånga förs nattetid hit från svävarna. De förs till plan 36 F, ett garageplan där de inkvarteras med Mitoshi/Storas 400 man. De leds nedför sluttande ramper genom 12 våningsplan fyllda av fångar innan de inkvarteras i ett 13:e. Där finns redan ett par hundra man som halvliggert på bastmattor och sitter lutade mot betongpelarna. Luften är fasansfullt dålig. Senare upptäcker de att maten också är fasansfullt dålig och fylld av intressanta nya livsformer. En magåkomma utbryter och alla blir sjuka första dagen.

Men det är trots allt inte så illa som det kunde vara. Vakterna är inte särskilt illvilliga och fångarna är relativt civiliserade. Många har lyckats smuggla med sig cigaretter och värdeföremål som kan användas i byteshandel med vakterna. Rollpersonerna förhöras inte utan behandlas som de andra fångarna.

De som har varit fångna längre har inte mycket att berätta. De tror att det finns några tusen fångar i lägret. Några hundra har förts bort etappvis. De vet inte om de har blivit utväxlade eller bara förflyttade till något annat läger.

Våningsplanet bevakas av 24 vakter i stridsdräkter med laserkarbiner och neuronpiskor. De går i treskift om åtta. Fångarna är skilda från vakterna av ett stängsel. Bevakningen är trots det inte särskilt effektiv. Ingen har visat sig särskilt angelägen att rymma och försöka ta sig hem genom djungeln. Alla väntar på fångutväx-

lingen. Den dåliga maten och luften bidrar inte heller till att hålla fångarna skärpta. Vakterna håller visserligen grinden genom stängslet till fångarna låst, men de är inte särskilt uppmärksamma. Det finns tre ramper upp till högre och lägre våningsplan. Två av dem, de som fångarna har tillgång till, är blockerade. Den tredje används av vaktpersonalen. Inne i vakternas utrymmen finns dessutom två nödutgångar, utmärkta med skyltar i taket.

- A. Fångar.** Naken betong och tio meter i tak. Här trängs 600 fångar. Maten serveras en gång om dagen i stora grytor. Salen lysas upp av flämtande lysrör i taket, men det är väldigt dunkelt. Ett stängsel i taggtråd av den moderna typen, med tunna starka plasttrådar intrasslade i varandra, sträcker sig fyra meter upp och avskärmar fångarna från vakterna. En grind bevakad av två vakter går in genom stängslet. Två ramper leder ut från våningen, men de har blockerats med stora betongblock som inte går att rubba.
- B. Vaktrum.** Här finns delar av vaktpersonalen mellan skiften, även om de bor i gemensamma utrymmen längre upp i byggnaden. 8 vakter finns alltid här, tillsammans med vaktchef Hua Bioang. Det är ett kontorsrum och ett rum där vakterna umgås. I vakternas rum finns en nödutgång som går direkt ut från garaget. Den är låst men kan öppnas med ett lyckat Elektronikslag.
- C. Huvudutgång.** Rampen som går upp leder till andra våningsplan fyllda av fångar. Lägret sträcker sig 12 våningsplan över plan 36F. Rampen som går ned går ned i oanvända delar av garaget. Sex vakter bevakar alltid utgången.
- D. Underhåll.** Fläktrum och hissmaskineri. I fläktrummet finns en blockerad nödutgång som kan öppnas med ett Elektronikslag. Härifrån går ett hisschakt och en brandtrappa upp och ned. Båda är blockerade och kan bara öppnas med lyckade Elektronikslag.

EN GAMMAL BEKANT

Att fly från lägret helt utan hjälpmedel är svårt, men rollpersonerna får oväntad hjälp. Efter ett par dagar ser de ett bekant ansikte utanför stängslet. Det är Jian Pu, vägvisaren som övergav dem norr om Hwakiu när de letade efter tritonexpeditionen. Hon har en Rainbowoverall på sig och dividerar med vakterna. Till slut släpper de in henne och hon går bort till rollpersonerna.

"Jag kunde inte motstå att komma hit och se om det verkligen var ni. Vad gör ni här?" frågar hon och bjuder på kinesiska cigaretter. "Har ni blivit bolagstroopers? Inte särskilt smart. Som läget ser ut just nu."

Hon sätter sig på huk och sänker rösten. "Inte för att det angår mig, men ni ligger illa till. De tänker flytta er norrut. Snart. Innan ni blir sjuka och svaga. Kanske om ett par dagar. Ni var i Kushan. Ni vill inte åka norrut. Var förståndiga nu. Åk tillbaka hem", säger hon. Hon plockar fram ett litet brunt paket ur overallen och lägger på golvet mellan dem. Sedan går hon snabbt därifrån, dividerar lite mer med vakterna vid utgången och försvinner.

Det lilla bruna paketet innehåller ett elreparationsbox av den typ som finns i nödlådan i svävare och en elektrisk avbitartång. (Om ni inte har spelat Drakens land kan istället någon av fångarna har mutat till sig verktygslådan. Det kan vara en gammal bekant till Kamamura, så att rollpersonerna invigs i planerna på att rymma.)

FLYKTEN

Den dåliga belysningen gör det fullt möjligt att gradvis äta sig igenom trasslet av stenhårda, taggiga plasttrådar i stängslet med avbitartången. Det tar 1T6 timmar, men risken att vakterna ska upptäcka något är obefintlig så länge man gör

det en bra bit bort från grinden mitt i stängslet.

Väl på andra sidan stängslet finns det fem möjliga vägar ut. Uppför rampen, förbi de sex vakterna är den sämsta. Rollpersonerna ska vara fantastiska experter på exotiska stridskonster om de ska lyckas övermanna de sex vakterna. Så fort det hörs ljud av strid kommer förstärkning från vaktrummet (B). Rampen leder upp till ytterligare 12 välbevakade våningar eller ned till tre obevakade plan där det sista är översvämmat. Nödutgången i vakternas rum är inte heller någon lyckad utgång.

Hisschaktet eller nödtrappan (D) kan däremot visa sig vara fungerande utgångar. Att ta sig dit utan att vakterna upptäcker det kräver lyckade slag för Smyga. Möjligheterna att lyckas förbättras om lysrören i taket oskadliggörs först, till exempel med en välriktad projektil (färdigheten Kastvapen). Det låter en del, så det är klokt att förstöra lysrören en bra stund innan resten av planen sätts i verket.

Dörrarna är låsta så det krävs ett lyckat Elektronikslag med lämplig utrustning för att forcera dem. En fasansfull stank slår ut när de öppnas. 50 meter ned bubblar det av tjockt, svart kloakvatten och mystisk läten hörs. Uppåt leder trappa och schakt 12 våningar till utgången.

En annan möjlig utgång är genom nödutgången i fläktrummet (D). Den mynnar ut i närheten av hissen och trappan, i garagets översta våning, numera ganska förfallen. Här finns en stor militärposterings. Rollpersonerna kommer ut vid en stor gårdsplan upplyst av strålkastare. Runt gården reser sig gamla byggnader som är mer eller mindre förfallna. På andra sidan gården står fyra vakter utplacerade utanför en nedfartsramp. De känner igen platsen där de fördes ned till fånglägret.

Rampen ligger i anslutning till en väl bevarad byggnad bevakad av två vakter. Det är mörkt ute, så de löper ingen stor risk att bli upptäckta. Ett elstängsel löper runt hela posteringsen, men det är lätt att forcera genom att kort-

sluta eller koppla runt de strömförande delarna.

Om rollpersonerna vill smyga runt på posteringen innan de tar sig därifrån har de möjlighet att hitta förrådsutrymmena och plocka på sig lite ny utrustning. En halvt sönderfallen byggnad bredvid vad som tycks vara en kasern rymmer olika lagerutrymmen med kläder, reservdelar och mat. Det är lätt att inse vad som är vapenförrådet. Det är låst med dubbla bommar och bevakat av två vakter med laserkarbiner. Dyrkar eller en lasersvets krävs för att ta sig in i förrådet och vakterna kan vara svåra att slå ut innan de hinner slå larm. Lyckas de med det hittar de 22 lätta stridsrustningar, 176 laserkarbiner, 487 splittergranater, 8 tuber med nervgas, 14 tuber med brixan avlövningsmedel, 18 neuronpiskor och 8 maskingevär Sand-Kruger Charlemagne.

Tar sig rollpersonerna direkt ut från posteringen måste de skaffa ny utrustning. Det är lättare än man kan tro. Xinyang är fortfarande en storstad. Om de har någonting att handla med kan de skaffa det mesta av äldre beväpning och vildmarksutrustning. Annars kan de alltid stjäla vad de behöver. Om de verkar fullständigt vilsna kan du låta Jian Pu leta rätt på dem igen och leda dem på rätt väg.

FÄRDEN MOT NORR

Järnvägen norrut mot Chumatien är lätt att hitta. Rainbow har rustat upp den. Från stationen går den norrut genom norra timmerupplagen, ut förbi några mindre byar och in i skogen. En snabb blick på spåren visar att det inte är den ursprungliga järnvägen. Det är ny räls. Ett par gånger om dagen går tåg söderut.

Om rollpersonerna bevakar järnvägen upptäcker de att krigsfångar förs från lägret till huvudbangården där de lastas in i godsvagnar som sedan åker norrut. Ett par gånger i veckan

åker tåg norrut. Om rollpersonerna har varit fångar hos Rainbow forslas deras medfångar norrut ett par dagar efter deras flykt. Annars förs fångarna norrut ett par dagar efter att rollpersonerna har anlänt till Xinyang.

Det finns flera sätt att ta sig norrut. De kan smyga ombord på ett tåg som ska norrut och åka med. De kan stjäla ett lok på bangården, även om det är lite svårt eftersom de måste kunna köra ett modernt lok och dessutom hoppa av och växla vid behov. (Det är manuella växlar längs järnvägen. Störningarna gör fjärrstyrda växlar opålitliga).

De kan köpa eller stjäla något annat fordon och köra norrut längs banvallen. De enda svävare som finns i Xinyang är militära. De går visserligen att köpa. Alla är mutbara. Men de skulle kosta astronomiska summor (200 000 neoyen) och risken att avslöjas och fångas är stor.

Gamla modeller av terrängbilar är lättare att komma över för några tusenlappar, men de är långsamma och inte helt pålitliga.

Med tåget tar det bara en timme norrut till Chumatien. Med terrängbil tar det en hel dag. Först går spåret genom uthuggen skog. Det är regnbågsskog, med skimrande löv och algutväxter. Skogsarbetarläger och byar syns överallt. Sedan blir skogen allt tätare och de vanliga usla väderförhållandena med dimma och elektriska urladdningar dyker upp. Skogen förvrids och blir allt mer korallik. Träden har inte längre några löv. Marken är täckt av alger och lavar. Sikten är urusel.

Efter fem mil kommer de fram till en militärpostering. Tåget saktar in framför bommar som är nedfällda över spåren. Också om rollpersonerna kör själva saktar tåget in. Om de kommer i bil ser de på avstånd de fällda bommarna och strålkastare som försöker tränga igenom dimman. Dimman skimrar rosarött framför dem. De känner sig yra (syrehalten är hög) och känner hur gravitationen ökar.

Posteringen ligger på gränsen till det område där drakens förändringar av gravitation

och atmosfär blir direkt farliga för människor. Alla som passerar här (dock inte främmande inkräktare, förstås) utrustas med enkla andningsmasker. Vakterna har själva lätta stridsrustningar och laserkarbiner. Posteringen består av en enkel prefab-barack i två våningar. Där finns tio av de tolv vakterna som är posterade här. Två är alltid ute och bevakar järnvägen. De har starka strålkastare riktade längs spåret, men ser ändå inte särskilt långt i dimman. Dock syns ett fordon som kommer ganska väl, eftersom det också måste ha strålkastarna på. På 200 meters håll är rollpersonerna synliga.

Det tar ett par minuter för vakterna inne i byggnaden att få på sig sina stridsrustningar om de två som står vid bommen slår larm. I baracken finns förutom vakternas vapen och rustningar frystorkad mat för tre månader, första förbandsutrustning och enkla husgeråd.

Bortom posteringen är förändringarna totala. Luften har dubbel syrehalt mot den vanliga och innehåller livsfarliga halter ozon och neon. Rollpersoner utan andningsmask eller rustning med inbyggd mask tappar andan direkt och måste föras tillbaka för att inte dö. De drabbas av akut ozon- och neonförgiftning. Den som vistas i drakens atmosfär mer än ett par minuter dör.

Luften skimrar svagt i olika färger. Dimman är fortfarande tät och sikten är fri bara ett tjugotal meter. Gravitationen är 1,5. De som har stridsrustningar eller andra mekaniserade rustningar på sig kan röra sig obehindrat. Alla andra har halverad chans att lyckas med alla färdigheter som kräver rörlighet och styrka.

Skogens träd har ersatts av koraller, stora svampar och andra växter som mest ser ut som något från en undervattensfilm på TV. Undervegetationen är tät och sträcker sig efter rollpersonernas fordon med känsliga tentakler. Flygande maneter, skimrande "såpbubblor" och andra konstiga varelser svävar förbi. Landskapet är mjukt böljande, ibland avbrutet av små platåberg som står nakna i växtligheten.

Rollpersonerna passerar tre byar som ligger invid järnvägen. Befolkningen är den vanliga grönhyade och rödögda, men de ser fler än vanligt med drakens hjärnparasit över bakhuvudet. De lägger märke till att mutanterna inte tycks ha några andningsmasker och rör sig obehindrat trots den höga gravitationen. Rollpersonerna tycks inte väcka någon uppmärksamhet när de passerar.

Efter nästan tio mil börjar ruiner dyka upp i vegetationen. Först fullständigt raserade industribyggnader söndersprängda av växtligheten, sedan bostadsblock jämnade med marken. En uråldrig skylt förkunnar att de har kommit till Chumatien.

CHUMATIEN

Chumatien ödelades av flodvågen som sköljde över landet när Drakens öga skapades. Mycket lite finns kvar av den ursprungliga staden. Rollpersonerna kommer in i den södra delen, där resterna av en del byggnader fortfarande står övertäckta med växtlighet. Inga hus har bevarats i mer än ett par våningar. Det är tjockt med bråte överallt. En bred gata har sprängts upp för järnvägen som letar sig rakt norrut genom ruinerna. Enstaka djur rör sig i snåren.

I de norra delarna av staden har en ny bebyggelse vuxit upp. Här lever människor som av draken har anpassats för att leva under de speciella förhållandena. Här finns också drakens huvudkoloni med drygt 300 invånare.

Människorna har byggt sig en myllrande kåkstad i anslutning till drakens bebyggelse. Helt nära sjön Drakens öga har draken satt samman det maskineri som orsakar naturförändringarna i området. Där finns också den utrustning som de använder för att försöka skapa en öppning hem till sin egen värld. Rollpersonerna kan inte ta sig in i Chumatien utan att bli upptäckta. Det är en bebodd stad och de är förmodligen ganska tyngda av utrustning. Så

snart de blir upptäckta slår mutanterna larm till draken. Den telepatiska kontakten mellan draken och människor med parasiter gör att de lätt kan meddela var rollpersonerna finns. Rollpersonerna å sin sida har svårt att meddela sig med varandra eftersom radiokommunikation är omöjlig.

STRID I DRAKENS STAD

Draken får snart reda på att det finns inkräktare i staden och ger sig ut för att försöka göra slut på dem. De är försiktiga och riskerar inte livet i onödan. De försöker i görligaste mån göra slut på rollpersonerna genom att skjuta dem ur bakhåll eller slå ut dem med psioniska attacker.

Anpassa antal draken och deras beväpning efter vilken rustning och beväpning rollpersonerna har. Om de har stridsrustningar och gauss- eller lasergevär kan sex draken i kamouflagerustningar med sin speciella variant av plasmakarbinner gott jaga dem. Är rollpersonerna sämre utrustade är nog två-tre draken utan kamouflagerustning ett mer rimligt motstånd.

Om rollpersonerna är tungt beväpnade får människorna order från draken att hålla sig ur vägen för att inte bli skadade. Staden töms på folk när de kommer.

Gör det hela till en kurragömmalek mellan rollpersonerna och drakens jägare som försöker göra slut på dem eller fånga dem. Staden är en labyrint av gamla ruiner och nyare kåkbebyggelse. Det finns inga raka gator, bara slingrande gränder, betongramper och trappor. Det är svårt att orientera sig och lätt att hamna i en återvändsgränd.

Den usla sikten gör att det trots allt är möjligt att hålla sig undan i staden. Dimman gör att man bara ser klart ett tjugotal meter. Det gör å andra sidan att rollpersonerna också ser dåligt. Turligt nog för rollpersonerna är draken dåliga på att bedriva systematisk jakt på fiender. De har ingen central samordning och precis när

rollpersonerna kommer in i staden ska de börja pröva den nya tekniken för att skapa en brygga till hemvärlden. Det är bara några få draken som bedömer rollpersonerna som ett så pass stort hot att de försöker döda dem. De andra ignorerar dem helt enkelt och ägnar sig åt vad de uppfattar som viktigare göromål, så länge rollpersonerna inte stör dem. De flesta har samlats i det område där rumsportalen är tänkt att skapas och rollpersonerna rör sig till en början genom ett ganska tomt område.

KARTAN

1. Järnvägsstationen. Här tar järnvägen slut vid en slät betongplattform. Två tågsätt står uppställda här. Några barn leker på plattformen, men springer skrikande iväg om de får syn på rollpersonerna. I alla riktningar breder sig en blandning av ruin- och kåkstad ut sig. Betongväggar och stålskelett står kvar, men är kring- och överbyggda av organiskt material som inte riktigt ser ut som trä, mer som biomassa av den typen man gör möbelfyllning av. Sikten är lika dålig som vanligt och luften sprakar av elektricitet. De ser åskbollar som rullar över hustaken och urladdningar slår ned i höga spröt som sticker här och var, uppenbarligen åskledare.

2. Kåkstaden. Ett virrvarr av betongrester och nyare kåkbebyggelse. Här finns inget trä eller plast. Allt är byggt i organiskt material som ibland liknar hinnor eller membran, ibland porös svamp, ibland utsnitt av växter så att cellstrukturen syns. Rollpersonerna upptäcker snart att bebyggelsen är levande. Den är ibland fuktig, ibland varm och darrar lätt när man rör den. Porösa material sluter sig runt fingertopparna när man rör vid dem. Det luktar jordigt, fuktigt och lite ruttet. Gamla trappor och gränder, nyare vägar och hängbroar binder samman bebyggelsen som sträcker sig ett tiotal våningar upp i en förvirrande labyrint. Invånarna håller sig undan.

Enstaka projektiler seglar mot rollpersonerna från gömställen. Om de inte ser upp kan hängbroar plötsligt tappa fästet när de befinner sig mitt ute på dem. Men stadens invånare angriper dem aldrig öppet. Det gör däremot drakens jägare, fast beslutna att få undan de hotande inkräktarna. De leker katt-och-råtta med rollpersonerna i labyrinten.

3. Fångläger. I de

restaureerade resterna av en gammal byggnad håller draken några hundra människor fångna. Det är krigsfångar köpta av Rainbow som används i drakens forskning kring människan och som delar i maskineriet. Draken har upptäckt att stämningen bland människorna i kåkstaden blir bättre om folk utifrån används. De vill dessutom ha med sig en rejäl samling ickemuterade människor hem om de lyckas skapa en brygga genom rummet till sin egen värld. När rollperso-



nerna kommer ut ur kåkstaden kommer de till den här byggnaden. Bottenvåningen är intakt sedan före katastrofen. Ytterligare två våningar har byggts på med en grönbrun substans som skimrar av urladdningar. När rollpersonerna kommer fram ser de en samling människor beväpnade med lasergevär och fyra draken utanför byggnaden. De för ut krigsfångarna i grupper

om 20 och leder dem längre in i staden, mot de områden där rollpersonerna inte har varit än.

Draken börjar få ordning på sina försök att skapa en brygga genom rummet till sin hemvärld. De tänker ta med sig en rejäl samling vanliga människor som souvenirer. Tvåhundra fångar från striderna vid Hwangfloden som rollpersonerna bevittnade förs ut ur byggnaden och

in i den del av staden närmare sjön som är byggd av och för draken.

Om rollpersonerna går nära kan de känna igen några av fångarna (om de själva varit fångar); annars kan några av soldaterna känna igen dem. De förs in i drakens del av staden och rollpersonerna kan följa efter.

4. Drakens stad.

Här finns inga rester av äldre bebyggelse kvar. Slingrande gångar löper genom vad som ibland ser ut som byggnader, ibland som de täta snåren runt staden. Allt är upp-

byggt av levande organismer. Här finns darrande membran, tjocka mattor av alger och lavar, halvt humanoida varelser som är sammanvävda med väggarna. Vad rollpersonerna lärt sig känna igenom som eteeprylar finns här i överflöd. Levande bollar som ändrar färg ligger i högar i hörnen. Här och var är mänskliga, skrikande huvuden infoga-

de i väggen. På andra ställen kilar små ödlor in i skuggorna (unga draken). Det är dunkelt hög luftfuktighet som snart gör allting genomblött. Gruppen av fångar leds genom slingrande trånga gångar som löper upp och ned. Ibland tycks de ringla sig tillbaka samma väg som de kom. Det är tomt. Inga vuxna draken syns till. De enda som försöker hindra rollpersonerna är de som från början gav sig ut och jagade dem i kåkstaden.

5. **Samlingssal.** Ur de slingrande gångarna kommer de fram till ett öppet utrymme. Taket hålls uppe av samma benliknande valvbågar överspända med membran som rollpersonerna har sett på annat håll i byggnaden. Golvet är inte slätt, utan ligger i flera plan förbundna av smala slingrande ramper och stigar. Det växer koraller och svampar över hela salen och luften är fylld av gulröda sporer som då och då släpps ut från stora röksvampar. Mot bortre väggen ser de något som liknar maskineriet i Kushan Station, fast större och med färre mekaniska delar. Vad som en gång måste ha varit ett tiotal draken och kanske tjugo människor är sammansmälta med en gulaktig hinna. Några ståltuber och mänskliga lasergeneratorer är de enda urskiljbara mekaniska delarna. Här finns flera hundra draken samlade. Ett gällt, pipande ljud fyller luften. Fångarna som fördes hit genom labyrinten har samlats i mitten av salen. De ser en smula drogade ut.

Ingen reagerar på rollpersonerna ens om de visar sig öppet, så länge de inte försöker göra någon skada. Om de går till angrepp och börjar skjuta svarar draken med en massiv psionisk attack. De kan länka sina 500 medvetanden till ett anfall som slår ut rollpersonerna mangrant och lämnar dem medvetslösa på salsgolvet.

Om händelsen tar den utvecklingen kommer de att sugas med genom porten till drakens hemplanet och vakna upp på ett mycket främmande ställe. Om de inte väcker för mycket uppmärksamhet kan de hålla sig vakna.

6. **Huvudgenerator.** Från den stora salen leder flera gångar in i den stora apparatur som ligger inbäddad i hjärtat av drakens stad. Det som syns mot ena väggen i salen är en utstickande del av "generatoren".

Här genereras de förändringar som har drabbat regnbågsskogen i en fullständigt obegriplig konstruktion av hundratals människor och några tiotal draken förändrade till oigenkännlighet, fantastiska algformationer, labyrinter av darrande membran och enstaka mekaniska delar av mänskligt ursprung. Konstruktionen är genomkorsad av en labyrint av gångar. Temperaturen växlar mellan absoluta nollpunkten och + 5 000° C på olika platser. Stora delar av den leder högspänning och genererar kraftiga elektromagnetiska fält.

Det är huvudgeneratoren som har expanderats och byggts om för att skapa bryggan mellan Jorden och drakens hemplanet. För tillfället är servicegångarna fulla av draken som kontrollerar de sista detaljerna.

Om rollpersonerna försöker ta sig fram till gångarna in i generatoren hindras de av en samlad psionisk attack. De kan inte göra något åt den just nu, så länge alla draken är samlade här.

7. **Rumsportalen.** I den bortre änden av salen finns en stor tunnelöppning täckt av en halvgenomskinlig hinna. Den ligger något lägre än resten av salen och flera små bäckar med grumligt, gulgrönt vatten rinner ned i gången. Det är här draken försöker vecka rummet för att skapa en brygga till sin egen värld.

När rollpersonerna kommer in i salen börjar det precis hända något. Det pipande ljudet blir starkare och skär in i öronen. Svamparna i salen släpper ut mer sporer tills luften är fylld av ett rödgult pulver. En het vind blåser ut från gångarna in i generatordelen av byggnaden och sporer bildar virvlar i luften. Det sprakar av urladdningar.

Plötsligt smäller det till, som om de sprängde ljudvallen. En kraftig blixtnär skär ut från

tunnelöppningen i den bortre delen av salen. Membranet slits i stycken och en vrålande svart avgrund öppnar sig för ett ögonblick i tunneln. De får en hisnande känsla av att falla när de ser den. Känslan försvinner lika snabbt som den kom och tunneln ser bara mörk ut.

Draken föser sina mänskliga fångar framför sig och går in i tunneln. Bara ett tiotal draken finns kvar i salen efter ett par minuter. Ett ögon-

blick kommer det vrålande djupet tillbaka. Några draken springer snabbt bort mot maskineriet och tunnelöppningen ser normal ut igen. Efter någon timme lämnar de kvarvarande draken salen och försvinner in i sidogångar. Det är naturligtvis meningen att rollpersonerna ska följa efter genom tunneln. Om de inte vill kan du låta Kamamura och soldaterna driva på dem. Det är trots allt deras kolleger som har försvunnit.

EN ANNAN VÄRLD

De får en hisnande känsla i maggropen, som av fritt fall, när de kliver genom den spräckta hinnan och in i tunneln. Det är mörkt, men de ser att tunneln är fylld av rödgula växter av den typ de har sett runt Chumatien. En mörk öppning skymtar ett tiotal meter bort. När de går genom tunneln har de hela tiden en känsla av att de skulle kunna falla, som om de balanse-
rade på en osynlig ribba över en oändlig avgrund. Det är onaturligt tyst. Allt ljud från rummet utanför är borta. Det känns som om något annat, något oändligt stort, skymtar bortom växtligheten som täcker väggarna.

När de kliver ut genom öppningen i andra änden släpper känslan. De befinner sig i en tät urskog. Ormbunkar och stora sporsvampar dominerar växtligheten. Bakom dem går tunneln in i en tjock svampfot. Det är nattsvart. Tät dimma uppblandad med svamparnas färgskimrande sporer försämrar dessutom sikten. Gravitation och atmosfär är tämligen lik den i Chumatien. Rollpersonerna kan knappast veta att de befinner sig på en annan planet, men de upptäcker snart att Chumatien inte finns någonstans i närheten. Och det var inte natt när de gick in i drakens byggnad.

Marken är täckt av multnande blad och lavar i alla färger. Om de lyser på marken ser de tydliga spår av människor och draken, men kan varken se eller höra dem i närheten. Draken kunde inte helt styra var på sin hemplanet de hamnade. De har ett par dagars marsch framför sig till närmaste bosättning. Men det bekymrar dem inte. De har direkt telepatisk kontakt med planeten och kan orientera sig utan problem.

Rollpersonerna och deras följeslagare är inte lika lyckligt lottade. De kan följa spåren efter draken och deras fångar. Det är flera hundra draken och människor som har gått genom skogen, så vem som helst kan lätt spåra dem. Men de måste vänta till gryningen om de inte ska riskera att tappa bort spåren.

Det är drygt två mil till den bosättning som draken och deras fångar är på väg mot. De har ett ordentligt försprång. De har så att säga världen på sin sida. Rollpersonerna tar det åtminstone två dagar att genomkorsa den främmande urskogen.

Dygnet på planeten är 36 jordiska timmar. Det är sex timmar kvar till gryningen och draken har ett ordentligt försprång. Om rollpersonerna vill fortsätta genom mörkret får du

påpeka för dem att de inte har någon möjlighet att följa spåren på natten.

Gryningen är fortfarande dunkel. Dimman lättar aldrig riktigt. Men de ser tillräckligt bra för att följa spåren genom skogen. Växtligheten består av rödgula ormbunksliknande växter, som vid närmare påseende är betydligt köttigare än vanliga ormbunkar. På högre belägna platser växer olikfärgade svampar som släpper ut de sporer som alltid fyller luften. Inte heller svamparna har vid närmare påseende en riktigt svamplik struktur. De är mycket porösa och reagerar när något nuddar vid dem. Mellan ormbunkarna och svamparna och över stenar och branter sitter tunna membran uppspända. De darrar när någon kommer i närheten. Några tycks klibbiga och fångar insekter för att smälta dem mot sin porösa yta.

Det mest påtagliga med landskapet är att allt rör sig. Inte i vinden, för någon sådan finns inte, utan som om det reagerade på beröring, ljud och rörelser. Växterna stelnar till och rör sig nervöst när rollpersonerna går förbi. Enstaka ormbunkar sträcker sig efter dem, andra viker undan.

Spåret går ett par kilometer rakt genom urskogen. Terrängen är lätt kuperad med små kullar och bäckfåror. Så småningom äter sig en halvög ned i marken. Spåret följer vägen. Väggarna är inte jord, utan något poröst men hårt material som liknar sandsten. Ett organiskt rutnät som på en fossil täcker materialet. På en del ställen är rutnätet genombrutet så att fingertjocka hål går in i väggen. Hålen blir fler och större när de kommer längre in längs vägen.

De inser snart att de befinner sig i något slags jättekoral. Röda och svarta köttiga tentakler sträcker sig ut ur hålen i väggarna och rör vid dem. En IR-scan visar att hela marken runt dem är fylld av pulserande liv, omgivet av ett tunt lager fossil. Uppe på vägkrönet sticker tentaklerna upp i luften, ibland ett par meter

höga, och vajar långsamt fram och tillbaka. Sporsvamparna växer också tätt på de höga kullarna. Det är tjockt med insekter i luften. De ser mest ut som flygande spindlar i olika färg och storlek, från knott till jättetrollslända. Tentaklerna griper efter insekterna och drar in dem genom hålen i fossilen. De stör aldrig rollpersonerna, nuddar bara hela tiden vid dem när de går förbi.

Hålvägen slingrar sig fram och möter ständigt avtagsvägar åt olika håll. Då och då öppnar sig en liten glänta där fossillagret har brutits sönder så att en öppen plats har bildats. Där växer tjockt med svampar och alger. Till sist öppnar sig hålvägen mot ett stort träsk fyllt med korallbuskar. Röda, blå, gröna och gula koraller sträcker sig upp ur brungul gyttja. Spåret går över en landtunga där gyttjetäcket är tunnare än annars.

När de har kommit så här långt lär rollpersonerna vara ganska utmattade, även om det inte är mörkt ännu. Efter några timmars vila kan de korsa träsket och når fram till en grund sjö, bara någon halvmeter djup. En tät rosaröd dimma döljer vad som finns på andra sidan sjön. Spåren av draken och människor tar slut vid sjöstranden. Rakt ut i vattnet går en smal landremsa täckt av grovt gräs och färgskimrande blommor som rätt mycket liknar jordiska orkidéer.

Landremsan går ut i vattnet tills stranden bakom dem är utom synhåll. Om de vänder sig om ser de vattnet stiga och skölja bort landtungan bakom dem, så att de inte kan vända tillbaka. Efter några minuters vandring kommer de fram till fast mark igen. De har hamnat på en ö, något hundratal meter i diameter. Den är överväxt med grovt gröngult gräs och orkidéliknande blommor. Här och var släpper en röksvamp ut sina sporer. Varelser som liknar oformliga oxar går runt och betar och tittar upp på rollpersonerna när de närmar sig.

Nu börjar det hända underliga saker.

MÖTE MED DET FÖRFLUTNA

Rollpersonerna är nu helt nära drakens bosättning. Men planeten har blivit oroad över deras framfart och vill studera dem närmare innan de släpps fram till draken. Den överväger allvarligt att på ett så lindrigt sätt som möjligt få bort alla människor från planetytan, men den vill studera rollpersonernas beteende lite mer ingående först.

Därför leder den ut dem på ön och tar till ett särskilt vapen. Den söker igenom rollpersonernas hjärnor efter minnen ur det förflutna, människor och platser som har etsat sig fast i minnet. Sedan skapar den en fysisk projektion av det. De känner hur något som liknar kalla tentakler letar sig igenom hjärnvindlingarna. Sedan dyker deras värsta mardrömmar, döda vänner och släktingar eller bara människor som de råkar minnas upp framför dem. Projektionerna är fullständigt naturtroga, även om deras psyke i den mån de är människor naturligtvis bara är format av rollpersonens bild av dem. Rollpersonerna ser människorna eller vad det nu är komma utvandrande ur dimman.

Projektionerna talar med dem, anfaller dem eller gör vad rollpersonerna föreställer sig att just den personen skulle göra om de möttes. Planetens syfte är att provocera fram reaktioner från dem så att den kan bedöma hur de reagerar. Spelledarens syfte är förstås att skrämmas och gör spelarna konfunderade. Du får själv bedöma vilka minnen som det ger bäst effekt att plocka fram och förkroppsliga. Använd din fantasi.

Planeten inser mycket snart att den inte vill ha rollpersonerna och deras släkte kvar på sin yta. Deras minnen utsäger tydligt att homo sapiens har en förödande förmåga att snabbt bryta sönder ett ekosystem.

Den använder projectionerna för att komma till tals med dem och säga åt dem att hämta sina artfränder och ge sig av. En vill ha

bryggan över till Jorden förstörd. Runt dem börjar ön bölja och förändras. De står i en stor sal, liknande den draken hade i Chumatien. I salen finns de mänskliga fångarna. I mitten av salen finns en liten damm. De ser en grupp människor som ser precis ut som de själva gå ned och kliva ut i dammen. En tunnel, lik den de klev igenom för att komma hit, formas framför dem och de går ut genom dem. Salen töms på folk.

Genom tunneln skymtar de salen i drakens byggnad i Chumatien. Ett starkt ljus lyser upp den. Någonting faller ned över tunnelöppningen så att de inte ser vad som händer. Sedan försvinner plötsligt tunneln.

Ön återtar sin vanliga form runt dem och projektionerna är försvunna. Så småningom lättar dimman och de ser att drakens boplatz ligger bara några hundra meter bort, på andra sidan den grunda sjön. De kan vada dit genom vattnet.

HÄNDELSE PÅ DRAKENS PLANET

Rollpersonerna kan långsamt bli varse att världen är en levande och tänkande organism när de tar sig fram genom vildmarken. De märker snart att alla växter reagerar på ljud, rörelser och beröring. De har svårt att avgöra vad som är djur och vad som är växter. Allt tycks ha nervsystem.

De upptäcker också att växterna reagerar på vad de tänker. Om någon har planer för en växt, att hugga ned den eller skada den, stelnar den eller viker undan. Andra växter i närheten reagerar också, liksom insekter och andra djur. Ibland tycks växterna välvilliga och viker undan i rollpersonernas väg, ibland försöker de hindra dem.

Använd händelserna för att gradvis visa rollpersonerna att världen omkring dem reagerar på tankar och handlingar. Låt världens uppträdande styras av hur rollpersonerna tänker. Om de har planer på att skjuta alla draken i småbitar och åsamka väldig skada

kommer världen att försöka stoppa dem. Den bekymrar sig bara om sin egen hälsa. Drakens intresse av att undersöka människor närmare och försöka anpassa dem till världens ekosystem berör till en början inte planetens medvetande.

Men när rollpersonerna dyker upp känner planetens medvetande faran. Den studerar dem noga på vägen mot drakens bosättning och bestämmer sig för att testa dem.

VÄXTER & DJUR

Det finns ett otal växter och djur som kan angripa rollpersonerna för att stilla sin hunger eller för att planeten uppfattar dem som ett hot. Några beskrivs i slutet av äventyret. Om planeten blir allvarligt oroad över rollpersonernas framfart ser den till att samla så många livshotande arter som möjligt i deras väg och får olika arter att samarbeta.

Urval av arter:

Bombsvamp	Fångstnät
Giftsporer	Jordiglar
Korallarmar	

DRAKEN

Det finns alltid en risk att de ska stöta på en eller flera draken. De använder empati för att undersöka om rollpersonerna verkar aggressiva eller inte. Om rollpersonerna är rädda och osäkra försöker draken dra sig undan och samtidigt lugna ned rollpersonerna. Bara i nödfall slåss de.

DRAKENS BOPLATS

De mänskliga fångarna har förts till en stor samlingsplats för draken. Här samlas med jämna mellanrum draken från olika grupper, nya allianser sluts och idéer utbyts. Samlingsplatsen är en byggnad som liknar den de lämnade

i Chumatien, men mycket större och äldre. Den är en organisk enhet och har ett eget, självständigt medvetande. Nya varelser som fogas till byggnaden blir snabbt delar av det större medvetandet och utplånas som individer. Byggnaden märker när rollpersonerna kommer in och agerar för att skydda sig själv.

Den är inte särskilt intresserad av de mänskliga fångarna. Om det kan minimera skadorna på byggnaden kan de till och med tänka sig att hjälpa rollpersonerna genom att hindra förföljare. Om de tänker göra slarvsylta av konstruktionen blir den riktigt elak och stänger in dem, höjer och sänker temperaturen våldsamt, låter det drypa syra från taket och öppnar plötsliga fallluckor under deras fötter.

Liksom draken kan byggnaden läsa rollpersonernas omedelbara intentioner och känslor. Till skillnad från planeten kan den inte tolka deras språk och få fram verklig information ur deras medvetande.

Rollpersonerna kommer fram till byggnaden från sjösidan. Långa gångar är utsträckta i vattnet. De känner igen de membrantäckta väggarna från byggnaden i Chumatien, men här smälter de in i bakgrunden och ser betydligt naturligare ut.

Draken har dragit sig tillbaka till byggnadens inre för att diskutera nykomlingarnas ankomst och människorna de har med sig. När rollpersonerna genomgår sin provning ute på ön i sjön får draken signaler från planeten att människorna inte är någon lämplig symbiospartner.

De lämnar helt enkelt byggnaden med människorna och går därifrån. När rollpersonerna kommer fram ser de flera hundra draken som kommer ut ur gångarna och sprids i alla riktningar. När de kommer fram är byggnaden i det närmaste tom. Människorna finns i ett centralt rum. De måste ta sig genom en labyrint av gångar för att komma dit. Det är olycksbådande tyst. Bara enstaka ljud när delar av byggnaden andas stör tystnaden. De enda varelser som syns är

små ödlor som försvinner in i hörnen när rollpersonerna närmar sig.

Efter en längre tids irrande i gångarna kommer de ut i ett öppet rum, på pricken likt det som formades runt dem på ön. Det är ett par hundra meter i diameter. Taket döljs av dimslöjor högt uppe. Golvet sluttar i terrasser ned mot salens mitt. Det finns alger och svampar och höga, blomliknande växter överallt. Vatten dryper längs väggarna och golvet är täckt av gräs och alger.

Här finns de mänskliga fångarna samlade. Alla har grönaktiga hinnor som rör sig lätt över mun och näsa. Överste Sjatalin kommer fram mot dem när de kommer in. Han ser oerhört sliten ut.

"Där är ni. Vet ni vad som pågår här? De bara gick sin väg. Vet ni någon väg ut härifrån?" säger han. Rösten låter dov innanför den egenomliga ansiktsmasken.

De ser att några draken finns kvar i rummet. De håller sig i bakgrunden och iakttar rollpersonerna. De flesta människorna finns nere i den lägsta delen av rummet. Nästan alla lever. Ett par ligger döda med uppsliten buk. Längst ned i salen finns en brunn eller bassäng med grönt, grumligt vatten. Om rollpersonerna kliver ut i vattnet bildas en tunnel som hänger i tomma luften. I öppningen i andra änden skymtar de drakens sal i Chumatien.

TILLBAKA HEM

Rollpersonerna tar sig förhoppningsvis ut genom tunneln. De är tillbaka i salen i Chumatien. Ingen levande varelse syns till. De draken som finns kvar i byggnaden, tio stycken, finns inne i servicegångarna i maskineriet. Om rollpersonerna ger sig in dit för att spränga maskineriet försvarar sig draken. Upptäcker de att rollpersonerna är dem övermäktiga försöker de ta sig undan.

Förmodligen försöker rollpersonerna förstöra maskineriet. Det kan göras på flera sätt.

Sprängämnen är det lättaste. Om en stor del flyger i luften kan inte resten återbildas. Massiv eldgivning eller granateld ger också effekt, även om inte hela maskineriet avlider då. Eldgivning eller granater har förstås nackdelen att rollpersonerna måste befinna sig i byggnaden när de förstör maskineriet. Det är en klar nackdel.

När maskineriet dör drabbas hela drakens del av staden av svåra dödsryckningar. Gångarna dras ihop i konvulsioner, lyfter sig från marken och piskar som tentakler. Delar av taket faller ihop som en misslyckad sufflé och täcker golvet med slemmig algmassa. Rollpersonerna får springa gatlopp ut ur byggnaden, om de inte har apterat tidsinställda sprängämnen för att förstöra anläggningen.

Så snart de kommit ut ur staden tar överste Sjatalin befälet över hela gruppen. Chumatien innevånare håller sig ur vägen för dem. Det står två tåg på stationen som de kan ta ned mot Xinyang. Där tillstöter förstås problem. De lämnar därför tågen före staden och tar sig runt Xinyang i en tidsödande manöver. Sedan börjar de gå genom skogen längs Hwaifloden.

Efter ett par dagar ser de hur förändringarna kommer. Alger och svampar torkar ihop. Gravitationen blir normal. Luftens sammansättning ändras. Dimman lättar något och de ständiga elektriska urladdningarna upphör.

Efter en knapp veckas vandring med ständiga konfrontationer med mutanter och mindre grupper av Rainbows soldater stöter de på en patrullbåt från Mitoshi. Efter ett par dagar kommer en svävare som för dem i säkerhet till Hwakiu och vidare ned till Shanghai.

Rollpersonerna får sina 100 000 neoyen vardera och avtackas i vederbörlig ordning. Rustningar och gausskarbiner får de förstås inte behålla. Striderna i skogen kommer av sig när naturen börjar återgå till det normala. Efter en förlikning återfår Stora hälften av sitt tidigare område och Rainbow får ett unikt exportavtal med Osaka.

SPELLEDARPERSONER

SHEIRON KARAMURA

En lång, kraftig kvinna av afro-asiatiskt ursprung. Karamura är tystlåten, målmedveten och effektiv. Liksom sina kolleger är hon drillad av Mitoshi Military sedan ungdomen och har en synnerligen begränsad världsbild formad av krig, krig och ännu mera krig.

STY	16	INT	14	PER	12
SMI	14	STO	17	FYS	17
MST	12	SB	+1T6	KP	34

Förflyttning: 31

Klass: NOM

Ålder: 29

Huvudhand: höger

Väsentliga färdigheter: Bära rustning, Elektronik 45%, Fingerfärdighet 60%, Flygfordon 50%, Första hjälpen 75%, Granatgevär 90%, Gömma sig 90%, Iakttagelseförmåga 90%, Markfordon 75%, Rörliga manövrer 90%, Engelska 60%, Japanska 90%, Zulu 75%, Kinesiska 35%, Spåra 75%, Teknik 50%, Överlevnad 75%, Automatvapen 130%, Enhands närstridsvapen 80%, Gevär 110%, Kastvapen 75%, Kniv 40%, Obeväpnad strid 90%, Pistol 65%, Undvika 75%

Viktig utrustning: Stridsrustning MauMue K72 m, gausskarbin, 10x100 ammo, förbandspack, huggkniv, 10 splittergranater, vildmarksutrustning

Cybernetik: Gyrokompass, hyperaktivator

SUBARU

En kort och kraftig japan som läspar lätt när han pratar. Subaru är gruppens sprängämne-sexpert. Han skämtar gärna och är den minst tystlåtet effektiva av soldaterna. Han är också äldst av dem och har en tidigare karriär som

kassaskåpssprängare bakom sig innan han hamnade i militären.

STY	13	INT	15	PER	15
SMI	15	STO	11	FYS	16
MST	12	SB	—	KP	27

Förflyttning: 31

Klass: NOM

Ålder: 36

Huvudhand: vänster

Väsentliga färdigheter: Bära rustning, Datorkunskap 90%, Elektronik 120%, Fingerfärdighet 140%, Fixare 55%, Förfalskning 75%, Första hjälpen 45%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 60%, Markfordon 45%, Rörliga manövrer 50%, Simma 45%, Engelska 55%, Japanska 90%, Sprängteknik 140%, Teknik 90%, Automatvapen 90%, Enhands närstridsvapen 50%, Gevär 100%, Kastvapen 60%, Kniv 55%, Obeväpnad strid 55%, Pistol 55%, Undvika 60%

Viktig utrustning: stridsrustning MauMue K72 m, gausskarbin, 10x100 ammo, förbandspack, huggkniv, 3 spränggranater, sprängämnen, vildmarksutrustning, videospel

Cybernetik: mikroskopöga, precisionskoppling i fingertopparna (ökar Fingerfärdighet med 50%)

DOC PASODA

En kort, kompakt kvinna. Doc är huvudansvarig för den medicinska delen. Hon är lugn och metodisk också i de mest hysteriskt krisartade situationer.

STY	12	INT	14	PER	13
SMI	14	STO	10	FYS	16
MST	15	SB	—	KP	26

Förflyttning: 30

Klass: NOM

Ålder: 28

Huvudhand: höger

Väsentliga färdigheter: Bära rustning, Datorkunskap 90%, Elektronik 55%, Fingerfärdighet 90%, Första hjälpen 140%, Gömma sig 90%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 55%, Medicin 90%, Rörliga manövrer 75%, Simma 45%, Engelska 75%, Japanska 90%, Teknik 75%, Överlevnad 45%, Övertyga 60%, Automatvapen 120%, Enhands närstridsvapen 90%, Gevär 100%, Kastvapen 75%, Kniv 40%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 75%, Undvika 75%

Viktig utrustning: stridsrustning MauMue K72 m, gausskarbin, 10x100 ammo, förbandspack, huggkniv, 10 splittergranater, vildmarksutrustning, medicinsk utrustning enl. beskrivning i äventyret

Cybernetik: ingen

MITOSHI

KOMMANDOSOLDAT

Övriga soldater har samma värden och färdigheter. Hitta på namn åt dem när de presenterar sig. De är tämligen enkelspåriga och pratar mycket om gamla bekanta, om tidigare operationer och om interna saker inom Mitoshi Military som rollpersonerna inte känner till.

STY 16	INT 11	PER 10
SMI 15	STO 15	FYS 16
MST 12	SB +1T4	KP 31

Förflyttning: 31

Klass: NOM

Ålder: 20-24

Huvudhand: höger

Väsentliga färdigheter: Bära rustning, Elektronik 55%, Fingerfärdighet 60%, Första hjälpen 75%, Granatgevär 75%, Gömma sig 90%, Iakttagelseförmåga 90%, Markfordon 60%, Rörliga manövrer 75%, Simma 45%, Engelska 60%, Japanska 90%, Spåra 75%, Teknik 60%,

Överlevnad 75%, Automatvapen 120%, Enhands närstridsvapen 75%, Gevär 100%, Kastvapen 75%, Kniv 50%, Obeväpnad strid 90%, Pistol 60%, Undvika 75%

Viktig utrustning: Stridsrustning MauMue K72 m, gausskarbin, 10x100 ammo, förbandspack, huggkniv, 10 splittergranater, vildmarksutrustning

Cybernetik: Gyrokompass eller hyperaktivator

MUTANTER

Skogsbefolkningen har ofta grågrön hud och röda ögon. Många har fotosyntetisk hud och infrasin, en dominant genkombination som tidigt spreds ut från bolagens replikantanläggningar. Många är överkänsliga för kyla och uttorkning. Mutanterna i skogen är beväpnade med pilbåge och huggknivar. Drakens mutanter som bevakar ön i Xinyang har laserkarbiner.

STY 15	INT 12	PER 12
SMI 16	STO 12	FYS 17
MST 12	SB +1T4	KP 29

Förflyttning: 33

Klass: MUT

Ålder: 15-35

Huvudhand: höger

Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 50%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 90%, Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrer 75%, Simma 75%, Spåra 60%, Överlevnad 90%, (Automatvapen 60%), Enhands närstridsvapen 60%, Kastvapen 40%, Kniv 40%, Obeväpnad strid 50%, Pilbåge 75%, Undvika 75%

Viktig utrustning: huggkniv (2T6-1), pilbåge 1T10, pilgift styrka 15, laserkarbin

Mutationer: fotosyntetisk hud, infrasin

Defekter: känsliga för köld och uttorkning

INFANTERIST

Använd samma beskrivning för Mitoshi/Storas och Rainbows soldater. De är utrustade med stridsuniformer och automatkarbiner. Vanliga soldater är inte så vältränade. De har värvats och tränats några veckor i läger innan de skickades ut i skogen. Många är utfattiga slumminvånare eller bönder som hoppas på ett bättre liv i armén. De är sällan medvetna om vad striderna verkligen gäller.

STY 12	INT 10	PER 10
SMI 14	STO 11	FYS 14
MST 12	SB —	KP 25

Förflyttning: 28

Klass: NOM/MUT

Ålder: 15-30

Huvudhand: varierar

Väsentliga färdigheter: Första hjälpen 50%, Gömma sig 50%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 45%, Rörliga manövrer 75%, Simma 30%, Engelska 30%, Japanska 75%, Teknik 35%, Automatvapen 60%, Gevär 45%, Kastvapen 45%, Kniv 60%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 60%

Viktig utrustning: Stridsuniform, automatkarbin med 10x100 ammo, huggkniv, förbandspack

Cybernetik: ingen

RAINBOW KOMMANDO

Rainbows elitstyrkor är relativt små, men rollpersonerna stöter på några av dem utrustade med lätta attackrustningar i lägret vid floden Hwang.

STY 15	INT 12	PER 9
SMI 13	STO 16	FYS 16
MST 10	SB +1T4	KP 32

Förflyttning: 29

Klass: NOM

Ålder: 25

Huvudhand: höger

Väsentliga färdigheter: Bära attackrustning, Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrer 75%, Engelska 60%, Japanska 75%, Kinesiska 90%, Automatvapen 110%, Enhands närstridsvapen 75%, Gevär 120%, Kastvapen 75%, Kniv 50%, Obeväpnad strid 90%, Pistol 45%, Undvika 75%

Viktig utrustning: Lätt attackrustning MauMue 69x med granatkastare och pulslaserkarbin (se beskrivning nedan)

Cybernetik: ingen

FÅNGVAKTARE

Fångvaktarna i Xinyang är vanliga Rainbowsoldater beväpnade med neuronpiskor och laserkarbiner.

STY 12	INT 10	PER 10
SMI 14	STO 11	FYS 14
MST 12	SB —	KP 25

Förflyttning: 28

Klass: NOM/MUT

Ålder: 15-30

Huvudhand: varierar

Väsentliga färdigheter: Första hjälpen 50%, Gömma sig 50%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 45%, Rörliga manövrer 75%, Simma 30%, Engelska 30%, Japanska 75%, Teknik 35%, Automatvapen 60%, Enhands närstridsvapen 75%, Gevär 45%, Kastvapen 45%, Kniv 60%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 60%

Viktig utrustning: Skottsäker väst, pulslaserkarbin, neuronpiska

Cybernetik: ingen

JIAN PU

Jian Pu hör till bolagsskogarnas muterade invånare. Hon har svagt grönaktig hy och röda ögon. Hon är kort och kompakt och rör sig förvånansvärt snabbt. Rollpersonerna träffade henne i

Drakens land. Om de inte har spelat det äventyret får du ersätta henne med någon annan.

STY 14 INT 15 PER 14
 SMI 18 STO 12 FYS 15
 MST 15 SB +1T4 KP 27

Förflyttning: 33

Klass: MUT

Ålder: 23

Huvudhand: höger

Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 75%, Fixare 90%, Första hjälpen 75%, Gömma sig 90%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 75%, Simma 75%, Engelska 40%, Japanska 70%, Spåra 50%, Överlevnad 75%, Enhands närstridsvapen 50%, Gevär 50%, Kniv 60%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 60%

Viktig utrustning: gevär Savage 99, huggkniv, tuggtobak

Mutationer: fotosyntetisk hud, infrasyn, snabbhet

Defekt: känslig för kyla (3x skada för kyla) och uttorkning (måste dricka upp till 6 l/dag)

DRAKEN

Draken är cirka tre meter långa, humanoida varelser med långa taggiga svansar och breda huvuden med åtta små ögon och breda, starka käftar. Deras hud är blårod, bitvis slät och bitvis grov och täckt av taggiga utväxter. Händerna har vardera fyra fingrar och två motställda tummar. Fingrarna slutar i korta, skarpa klor. Fötterna kan också användas som gripverktyg, men inte med samma precision. På bukens sidor finns fyra halvt tillbakabildade lemmar som inte längre används. Drakens urfäder var åttalemmade.

De är allätare med en stark betoning på kött. De förflyttar sig framåtlutade, ibland på bakbenen och ibland på alla fyra, ungefär som en gorilla. De klättrar som apor och kan hoppa

ett par meter rakt upp i luften utan ansträngning. Draken är tvåkönade och lägger ägg, men det lär inte rollpersonerna få veta något om.

Drakens telepatiska förmågor gör att de kan meddela sig omedelbart med varandra och med alla människor som står i deras tjänst.

De flesta draken rollpersonerna möter är obeväpnade och utan något som helst pansar. Undantaget är mätgruppen i skogen och jägarna i Chumatien som har kamouflagerustningar och neuronvapen respektive en särskild typ av plasmagevär. Drakens rustningar och vapen beskrivs längst bak.

Grundegenskaper/Typvärde

STY 6T6+14/35 FYS 6T6+9/30
 STO 3T6+14/25 INT 3T6+2/13
 SMI 3T6/11 MST 5T6/18
 KP 55

Naturliga attacker GCL Skada

1 bett 35% 3T6

2 klor 45% 2T6

Förflyttning: 41

Naturligt skydd: 5 poängs hud

Färdigheter & förmågor: Gevär 90%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 75%, Spåra 75%, samt åtskilliga för människor mer eller mindre obegripliga färdigheter.

Mentala förmågor: Vardera 1T6+2 mentala mutationer från listan i grundreglerna. Samtliga draken har mental identifikation, mentalt anfall och telepati.

HJÄRNPARASITEN

Det tog draken åtskilliga år att utveckla en parasit som möjliggjorde kommunikation med människor. Drakens och människans nervsystem är annars så olika att telepatisk kommunikation är omöjlig. Parasiten har ett nervsystem som liknar drakens, men kan också kommunicera med en mänsklig hjärna.

Hjärnparasiten liknar en tallriksstor, rödblå manet. När den appliceras mot huvudet börjar "trådarna" på undersidan omedelbart äta sig in genom skallbenet för att långsamt, efter några dagar väva sig in i hjärnvävnaden. Hela processen tar en dryg vecka. Efter det kan människan ha full telepatisk kontakt med en draken.

Parasiten utsöndrar ett bedövande ämne som sänker bärarens medvetandenivå och gör honom foglig och lättledd. Det är på så sätt draken kontrollerar människorna de har inplanterat med parasiten. Om bäraren avlider måste

parasiten hitta en ny värd inom 12 timmar, annars dör den. Den släpper trådarna in i den döda bärarens hjärna och känner telepatiskt omkring sig efter något presumtivt offer. Om någon lämplig människa kommer inom 1 meter förflyttar den sig snabbt, med hjälp av telekinesi, till den nya värdens bakhuvud och sätter sig fast där. Den börjar omedelbart utveckla nya trådar och äta sig ned genom skallbenet. Om den inte avlägsnas inom 6 timmar är risken stor att bäraren får hjärnskador när den rycks loss. Den kan dödas med mekaniska medel och dras loss från huvudet innan dess.

VÄXTER OCH DJUR

Rollpersonerna är så tungt beväpnade att de knappast störs av växt- och djurlivet i allmänhet.

Jag beskriver bara några av de speciella arter som finns på drakens hemvärld.

FÅNGSTNÄT

En av de många membranliknande varelser som sitter uppspända mellan korallträd, klippor och buskar. Fångstnätet sitter i högre växter och ser ut som ett grovt brungrönt nät, ett par meter i diameter. Det känner när något lagom stor bytesdjur (rollpersonsstorlek) kommer gående. De faller det rakt ned och snärjer in bytet i sega trådar. Om det lyckas fälla det till marken suger det sig fast i köttet och börjar upplösa det med magsyra.

Ett lyckat slag för Rörliga manövrer förhindrar att man faller när nätet kommer ned. Det suger sig fast med styrka 15. Använd motståndstabellen om de andra försöker slita loss det från offret. Om det sitter kvar tar det 1T20 minuter på sig att äta sig igenom rustningen och gör sedan 5T6 i skada vare stridsrunda.

BOMBSVAMP

Ursprunget till den minsvamp som utvecklades på Jorden under drakens inverkan. En till två meter höga, röksvampliknande växter täckta med fina flimmerhår som sticker ut någon meter och gör att svampen ser ut som en hårig boll. Flimmerhåren känner när något stort bytesdjur kommer i närheten. Då öppnar sig svampen och skickar ut en svärm av taggiga sporer med explosionsartad kraft.

Om offret för "angreppet" avlider kan nya svampar växa upp och ta kraft ur den ruttnande kroppen. Svampen gör 10T10 skada på den som nuddade flimmerhåren och 5T10 inom ytterligare 10 meters radie.

GIFTSPORER

De flesta av de skimrande svampsporer som fyller luften är giftiga för människor, vilket knappast bekymrar rollpersonerna om de har ordentliga gasmasker. Farliga är däremot de sporer som angriper plaster och upplöser dem. Det är en särskild blålila spor som löser upp plastens kemiska struktur och får den att smälta ihop. Sporerna ligger i moln och om man upptäcker angreppet i tid går det att ta sig i säkerhet. Annars finns det risk att en rustning eller ett vapen smälter ihop till oanvändbarhet. Det tar 1T20 minuter av sporens inverkan för att det ska hända.

JORDIGEL

Jordigeln gräver gångar under jorden som gör att vissa områden är helt underminerade. Jordigelområden känns igen på att inga större växter finns, bara gräs och örter. Dessutom finns en del spår av platser där tidigare offer har fallit ned och slukats.

När offren (läs rollpersonerna) har hunnit en bra bit ut ger marken vika under fötterna. De faller ned genom det tunnelnät av gångar som jordiglarna gräver och fastnar med jord upp till bröstkorgen.

Nu går iglarna till anfall och börjar suga i sig sitt offer. De har tallriksstora sugmunnar som de bryter sönder bytets hud med för att komma åt att suga i sig mjukdelarna. Har bytesdjuret hårt skal, till exempel attackrustning, tar det 1T6 minuter för dem att forcera den.

Ett lyckat Överleva eller Spåra kan identifiera ett jordigelområde och en Rörig manöver kan förhindra att man fastnar fullständigt.

Antal: 1T100

Grundegenskaper/Typvärde

STY 5T6/18 FYS 4T6/14

STO 3T6/11 INT 1

SMI 1T6/4 MST 2

KP 25

Naturliga attacker GCL Skada

Sugattack 40% 3T6

Förflyttning: 5

KORALLARMAR

De tentakler som sticker ut ur "korallberget" tillhör stora varelser som har bildat det förstenade materialet som en sköld över sitt mjuka kött. De fångar stora och små djur och växter som vandrar genom berget eller kommer flygande över. Draken kan obehindrat röra sig genom hålvägarna i berget. De kan telepatiskt hålla tentaklerna på avstånd. Rollpersonerna klarar sig också, om de inte anfaller eller uppträder så hotfullt att planeten förmår korallvarelserna att angripa dem.

Varje varelse är några tiotal meter i diameter och har ett hundratal större och mindre tentakler. Om mer än sex tentakler träffar kan den hålla fast ett byte och försöka slita sönder det för att dra in det genom hålen i skalet.

Antal: 1-10

Grundegenskaper/Typvärde

STY — FYS 1T100+40/90

STO 1T100+30/80 INT 3

SMI — MST 2

KP 170

Naturliga attacker GCL Skada

1T10 tentakler 40% 3T6

VAPEN & UTRUSTNING

En del av de vapen och rustningar som används i spelet är hämtade ur expansionslådan Techno 2090. För er som inte har den beskrivs det allra viktigaste om dessa och övriga nya vapen här. De fakta som saknas får ni hitta på själva om ni inte har Techno 2090. Dessutom beskrivs också drakens särskilda rustningar och vapen.

Vapen	Mag	Skada	Räckv	Salva
Automatkarbin Mau 5X	100	3T10	300 m	100
Bärbar grk Parador	10	8T10	300 m	3
Eldkastare Gehenna P.	50	10T6	30 m	1
Gausskarbin Mephisto	100	10T10	450 m	10
Gevär Savage 99	9	5T6	220 m	3
Jaktgevär NEK-19	25	4T6	300 m	5
Laserkarbin Droit Lourd	100	6T10	500 m	50
Maskingevär Charlemagne	250	10T10	250 m	50
Neuronkarbin Nag. Pac-6	20	spec*	50 m	5
Neuronpiska Mephisto	—	spec†	1,5 m	—

*Om karbinen träffar faller offret ihop i ryckningar i 2T6 SR. Slå dessutom 12T6. Om siffran överstiger offrets KP är offret medvetslöst i 2T6 timmar.

†Varje gång piskan träffar faller offret ihop i ryckningar i 2T6 SR, men får inga övriga men.

LÄTT STRIDSRUSTNING MAUMUE K72 m

Det här är en mekaniserad variant av en lätt stridsrustning. Det innebär att bäraren får +5 i STY och SMI och inte besväras av tyngden. Det gör också att rollpersonerna kan röra sig obehindrat i den högre gravitationen inne i Regnbågsskogen. Rustningen är gas- och vakuumsäker, klarar tre atmosfärers tryck och har luft för 12 timmar. Ett filter gör att den kan använda delar av luften i drakens atmosfär och därmed utöka användningstiden där till 4 dygn.

- Abs projektilvapen: 20
- Abs energivapen: 16
- Abs närstridsvapen: 12
- Vikt: (12 kg)
- Skyddar: hela kroppen

LÄTT ATTACKRUSTNING MAUMUE 69X

Används av soldaterna i lägret vid Hwang. Har laserkarbiner och granatkastare inmonterade.

- Abs projektilvapen: 25
- Abs energivapen: 18
- Abs närstridsvapen: 18
- Vikt: 15 kg
- Skyddar: hela kroppen

MEKANISERAD ATTACK- RUST. MAUMUE 85EX

Används av Rainbows förstärkningstrupper vid Hwang. Ger bäraren +20 i STY och +10 i SMI och kan flyga 500 km/tim. Har en granatkastare och två pulslaserkarbiner.

Abs projektilvapen: 35
Abs energivapen: 25
Abs närstridsvapen: 25
Vikt: (40 kg)
Skyddar: hela kroppen

DRAKENS

KAMOUFLAGEDRAKT

Drakens kamouflagerustningar använder sig av samma metod som en kamouflageprojektor, men effektivare. De kan dessutom lura både IR-syn och sonarer. Rustningen projicerar en bild av bakgrunden så att det krävs ett iakttagelse -25% för att se dem om man inte vet att de är där. Alla som anfaller har halva sin chans att träffa.

Abs projektilvapen: 20
Abs energivapenvapen: 15
Abs närstridsvapen: 15
Skyddar: hela kroppen

DRAKENS

PLASMAGEVÄR

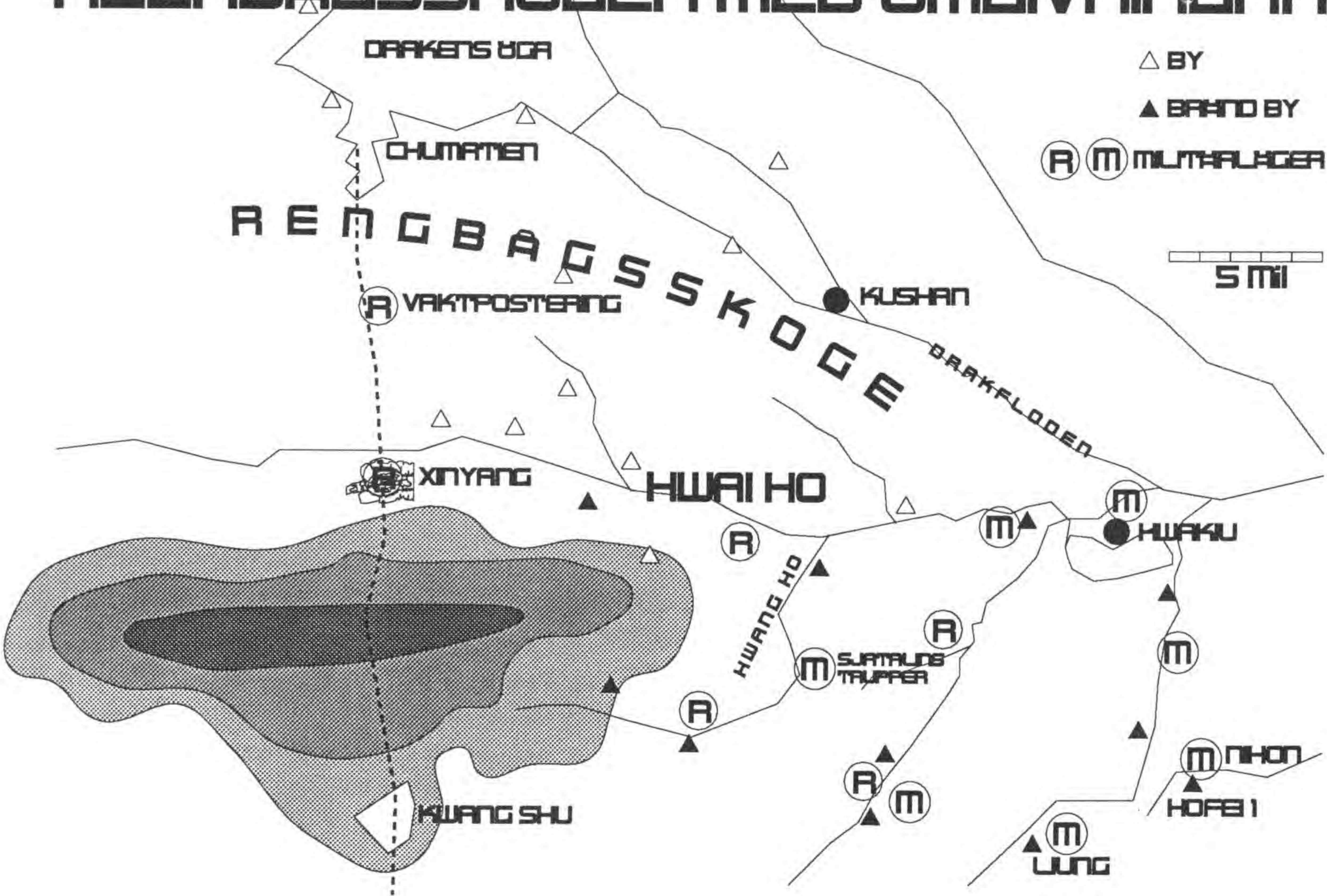
Geväret avfyrar en kapslad plasmakula som exploderar när den träffar målet.

Det gör att draken inte behöver skydda sig lika kraftigt som är nödvändigt vid användandet av mänskliga plasmagevär.

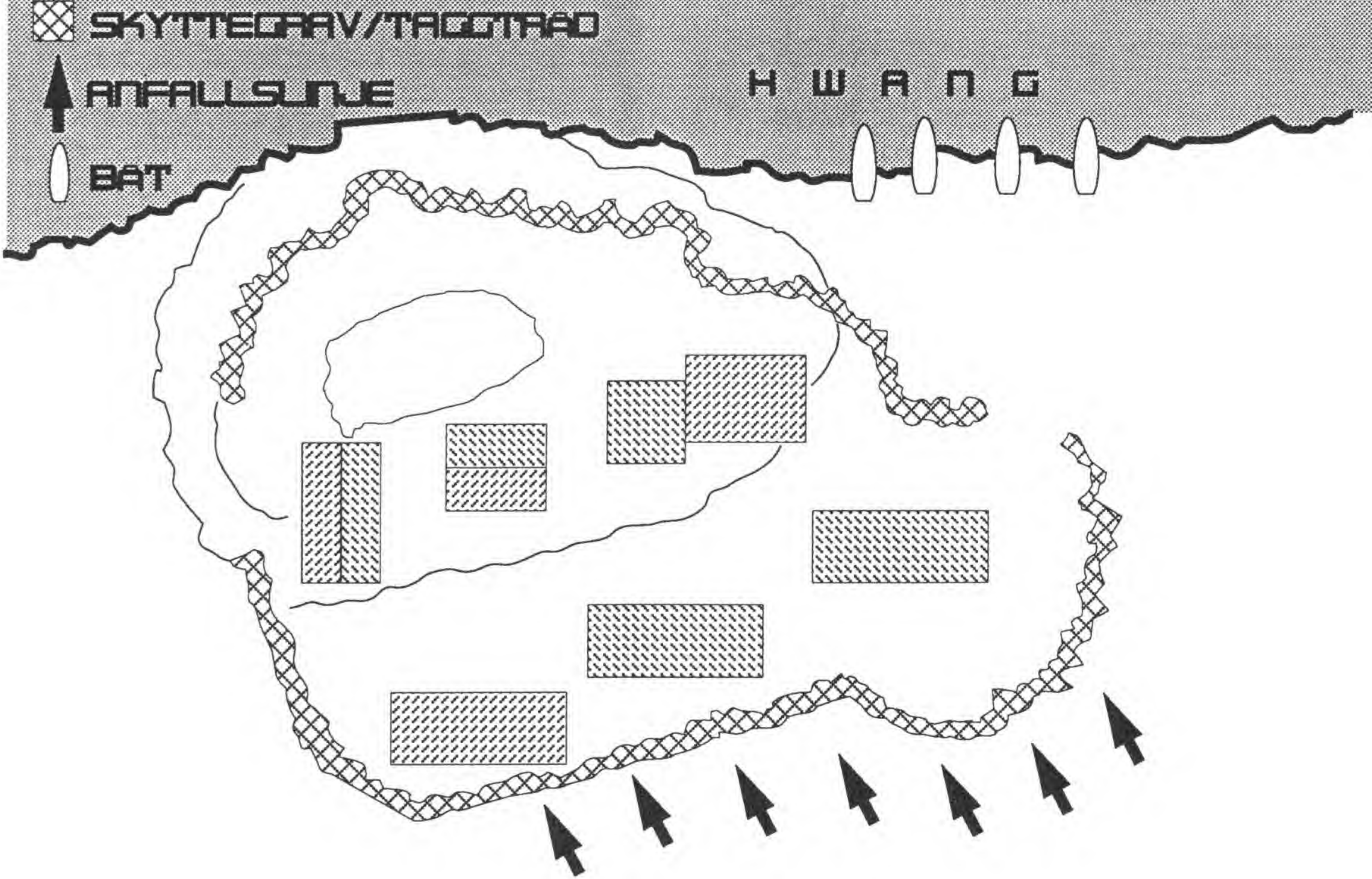
En människa kan inte använda det här vapnet. Det är 1,5 meter långt och ter sig för en människa oerhört otympligt.

Vikt: 25 kg
Magasin: 100
Längd: 1,5 m
Fattning: 2H
Skada: 2T100
Räckvidd: 100 m
Omladd: 0
Salva: 5
EV: 5

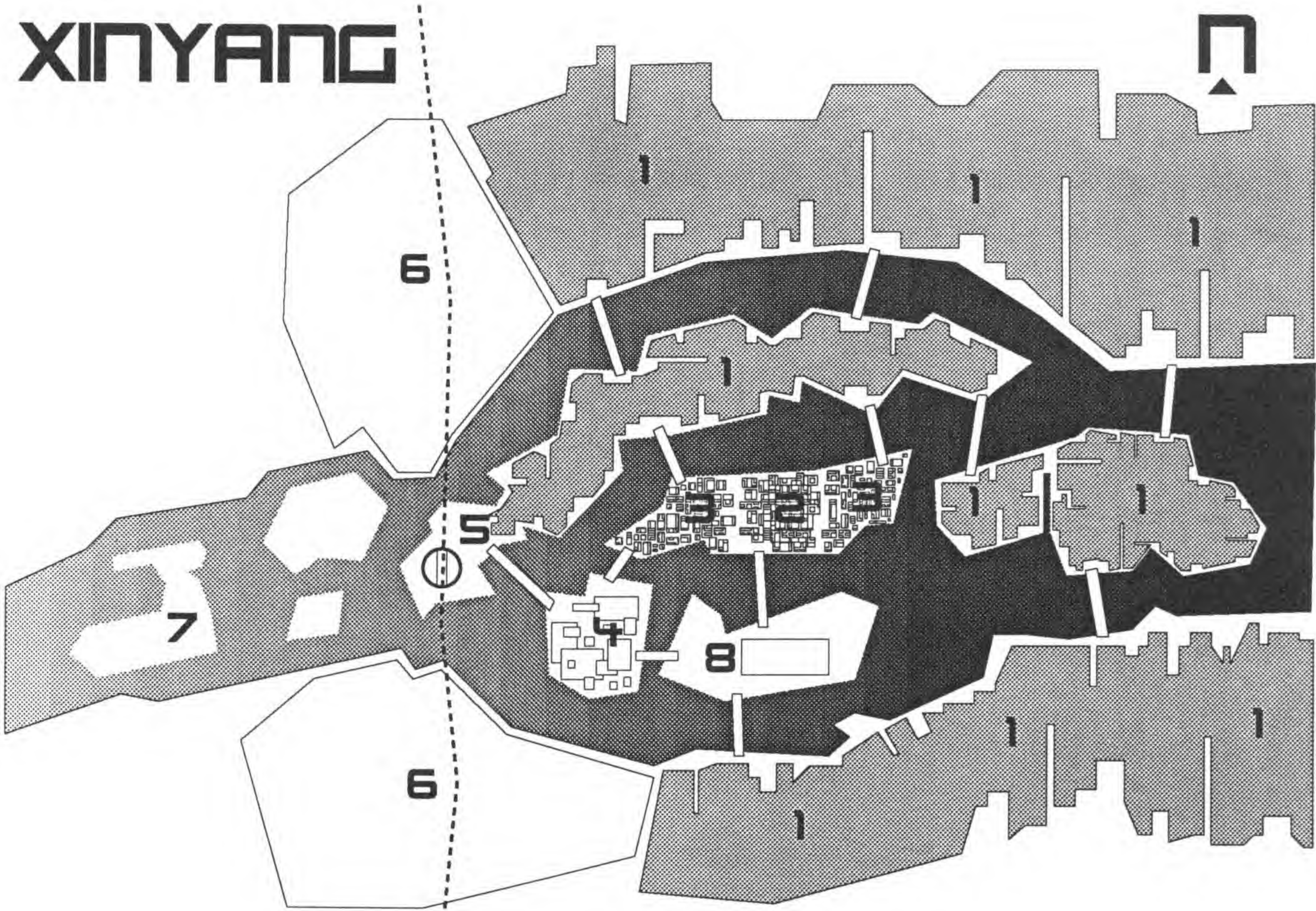
REGNBAGSSKOGEN MED OMGIVNINGAR



RAINBOWS LÄGER VID FLODEN HWANG

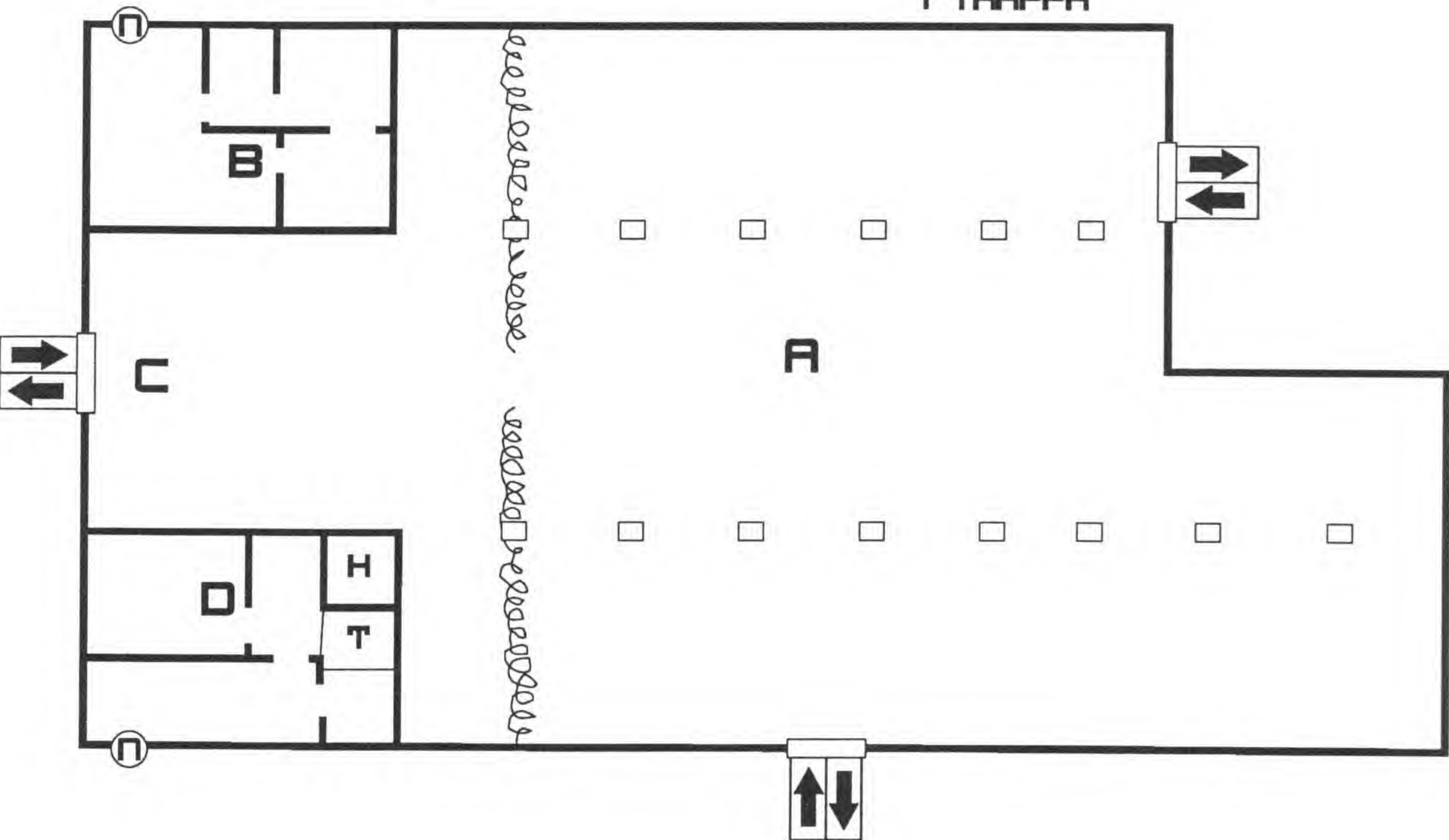


XINYANG

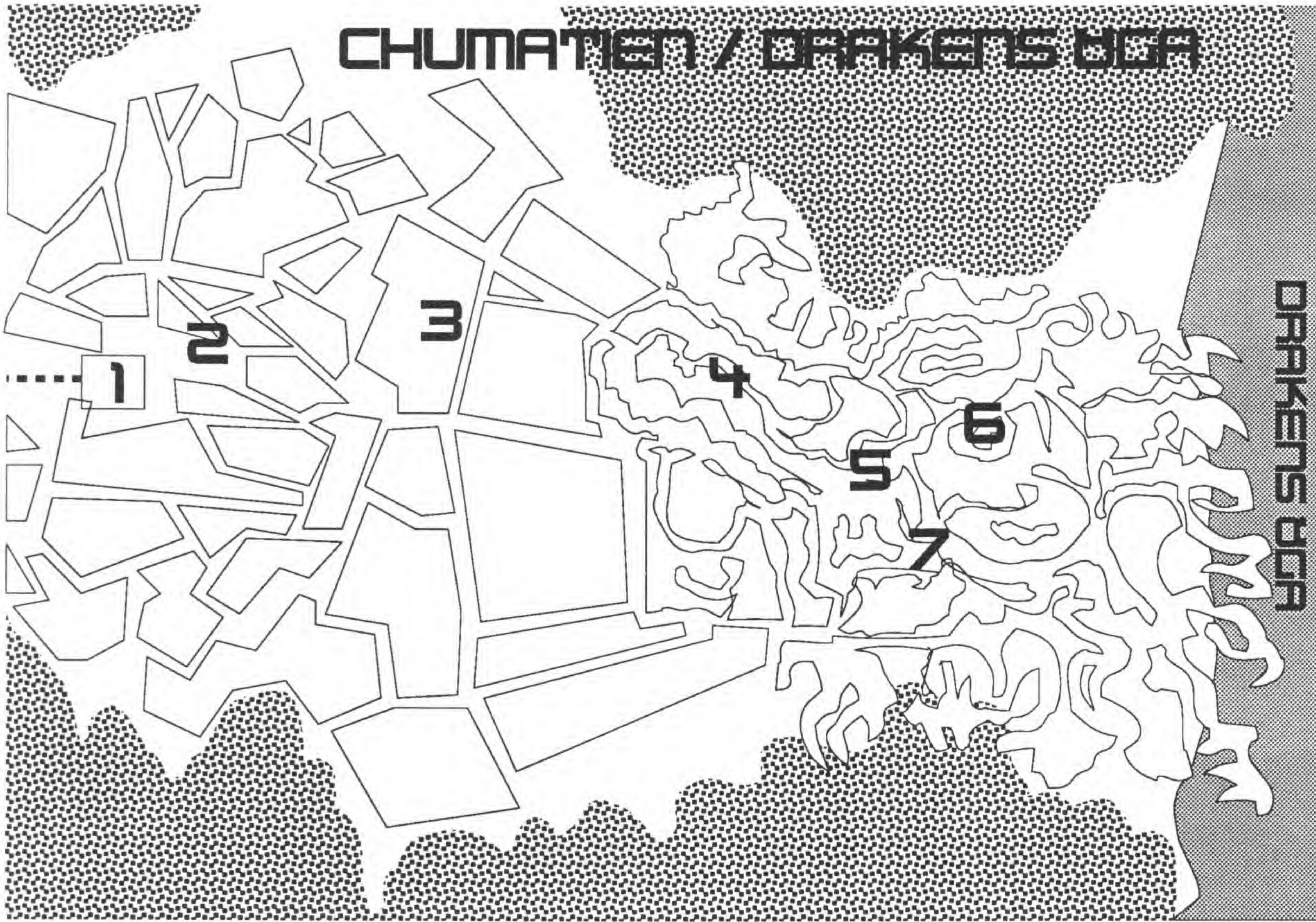


FANGLHGRET

Ⓜ PRDUTGANG
H HISSCHAKT
T TRAPPA

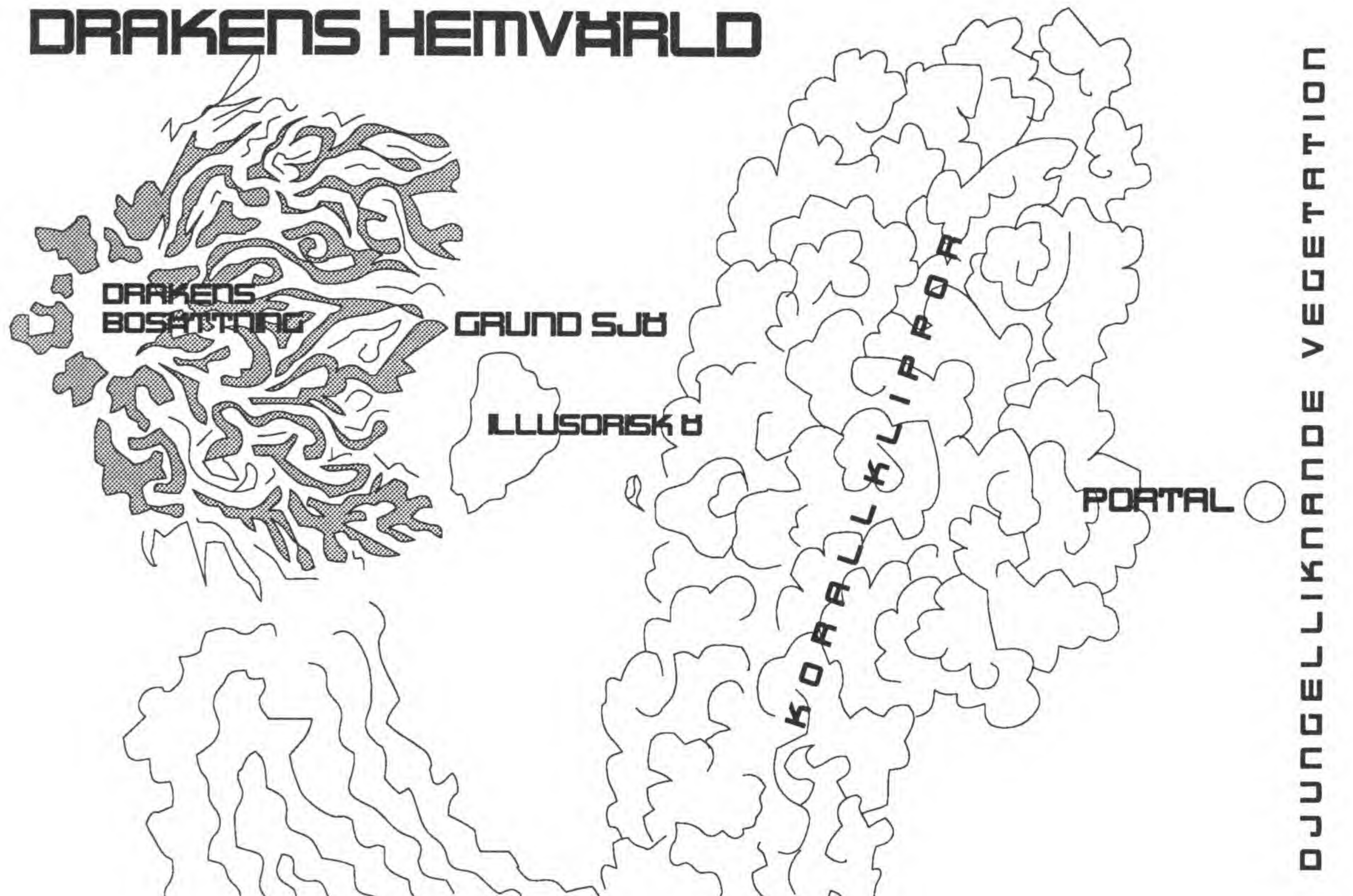


CHUMATIEN / DRAKENS BOGA



DRAKENS BOGA

DRAKENS HEMVÄRLD



DUNGEONLIKNANDE VEGETATION

DET ÄR TRE MÅNADER SEDAN VÅRA HJÄLTAR RÄDDADE SPILLRORNA AV TRITONEXPEDITIONEN FRÅN KUSHAN STATION. DE SENASTE TRE VECKORNA HAR DE HÖRT PÅ NYHETERNA ATT DET KINESISK-KONTROLLERADE SKOGBOLAGET RAINBOW ANGRIPER JAPANSKA BOLAG OCH UPPVIGLAR MUTANTERNA I SKOGEN VÄSTER OM SHANGHAI. NANKING ÄR EN BELÄGRAD STAD. DE FLESTA (JAPANSKA) POLITISKA BEDÖMARE ÄR ENSE OM ATT HÄNDELSENA STYRS CENTRALT FRÅN WUHAN, VARS KINESISKA LEDARE FÖRSÖKER UTVIDGA SITT OMRÅDE ÖSTERUT TILL NANKING OCH SHANGHAI.

ROLLPERSONERNA KASTAS RAKT IN I DETTA STÄMNINGEN ÄR HYSTERISK. FULLT KRIG VERKAR VARA PÅ VÄG ATT BRYTA UT OCH ALLT ÄR VÄLDIGT FÖRVIRRAT. PÅ NYHETSSÄNDNINGARNA KAN DE SE BILDER AV VÅLDSAMMA ELDSTRIDER, SOLDATER I ATTACKRUSTNINGAR SOM FÖRSIKTIGT RÖR SIG ÖVER BRINNANDE FÄLT, HÖGAR MED FÖRBRÄNDA LIK OCH BRINNANDE BYGGNADER. I NANKING HAR DE VÄLDIGA TIMMERLAGREN STUCKITS I BRAND.

DENNA MODUL INNEHÅLLER ETT HÄNDELSESPÄCKAT ÄVENTYR TILL MUTANT SOM ÅTER UTSPELAS I DRAKENS LAND. FULLT KRIG RÅDER OCH MITT I HÄNDELSEARNAS CENTRUM BEFINNER SIG DE MYSTISKA FRÄMLINGARNA. VILKA ÄR DE? ÖVERLEVER ROLLPERSONERNA LÄNGE NOG FÖR ATT FÅ SVARET?



DET HAR INTE ETT SPEL ISG DU MÅSTE HA
MUTANT FÖR ATT KUNNA SPELA DRAKENS ÖGA